コナミ完璧攻略シリーズ

プレイステーション2®

実況パワフルプロ野球7 公式チームデータ
実況パワフルプロ野球7 サクセスモード公式完全ガイドブック
実況ワールドサッカー2000 サクセスモード公式完全ガイドブック

プレイステーション®

アザーライフアザードリームス公式完全ガイドブック
みつめてナイト公式完全ガイドブック
ツインビーＲＰＧ公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球'98 開幕版公式完全ガイドブック
メタルギア ソリッド公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球'98 開幕版サクセスモード公式完全ガイドブック
みつめてナイトＲ 大冒険編公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球'98 決定版公式完全ガイドブック
サイレントヒル公式ガイドブック完全版
幻想水滸伝 Ⅱ 公式ガイドブック完全版
実況パワフルプロ野球'99 開幕版公式チームデータ
実況パワフルプロ野球'99 開幕版サクセスモード完全ガイドブック
実況Ｊリーグ1999パーフェクトストライカーサクセスモード公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球'99 決定版公式チームデータ
ときめきメモリアル2 公式ガイドブック完全版
実況パワフルプロ野球2000 開幕版公式完全ガイドブック
ときめきメモリアル2 Dancing Summer Vacation 公式ガイドブック完全版

セガサターン

ときめきメモリアル～forever with you～完全ガイドブック
ポリスノーツ公式完全ガイドブック

プレイステーション®・セガサターン両対応

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春～公式完全ガイドブック

NINTENDO64

実況Ｊリーグパーフェクトストライカー公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球4 公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球4 サクセスモード公式完全ガイドブック
がんばれゴエモン ネオ桃山幕府のおどり公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球5 公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球5 サクセスモード公式完全ガイドブック
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り公式完全ガイドブック
悪魔城ドラキュラ黙示録公式ガイドブック完全版
実況パワフルプロ野球6 公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球6 サクセスモード公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球2000 公式チームデータ
実況パワフルプロ野球2000 サクセスモード究極育成理論

スーパーファミコン

実況パワープロレスリング'96-MAX VOLTAGE-公式完全ガイドブック
実況パワフルプロ野球3 '97春公式完全ガイドブック

ゲームボーイ

悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～公式完全ガイドブック
パワプロＧＢ公式完全ガイドブック
パワプロクンポケット公式完全ガイドブック

ISBN4-575-16237-X
C0076 ¥1200E

定価：本体1200円＋税

幻想水滸外伝™
Vol.1
ハルモニアの剣士
ワールド エクスパンション ブック

“序章 これまでの幻想水滸伝”
これまでにリリースされている
『幻想水滸伝』『幻想水滸伝Ⅱ』のストーリーを振り返る

“第1章 詳説幻想水滸外伝”
『幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士』のフローチャートを完全掲載。
すべてのCGの入手法、そしてストーリー上の重要なキーワードを徹底解説する

“第2章 幻想水滸伝の世界”
ルックが作ったテーマ別人物相関図、リッチモンドによる
キャラクター行動追跡、エミリアが教える「幻想」の歴史など、
様々な角度からこれまでの「幻想世界」を総まとめする

“第3章 幻想水滸伝 用語集”
あいうえお順にまとめた『幻想水滸伝』シリーズの辞書。
『幻想水滸伝』シリーズに登場する人物・エピソード・
組織・アイテムなどを解説する

WORLD EXPANSION BOOK

双葉社

KONAMI
プレイステーション®
幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士 ワールドエクスパンションブック
双葉社

KONAMI OFFICIAL GUIDE
コナミ完璧攻略シリーズ

幻想水滸外伝™
Vol.1
ハルモニアの剣士

ワールド エクスパンション ブック
WORLD EXPANSION BOOK

Vol.1
ハルモニアの剣士
ワールド エクスパンション ブック
WORLD EXPANSION BOOK

“序章 これまでの幻想水滸伝”
これまでにリリースされている『幻想水滸伝』『幻想水滸伝Ⅱ』のストーリーを振り返る

“第1章 詳説幻想水滸外伝”
『幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士』のフローチャートを完全掲載。すべてのCGの入手法、そしてストーリー上の重要なキーワードを徹底解説する

“第2章 幻想水滸伝の世界”
ルックが作ったテーマ別人物相関図、リッチモンドによるキャラクター行動追跡、エミリアが教える「幻想」の歴史など、様々な角度からこれまでの「幻想世界」を総まとめする

“第3章 幻想水滸伝 用語集”
あいうえお順にまとめた『幻想水滸伝』シリーズの辞書。『幻想水滸伝』シリーズに登場する人物・エピソード・組織・アイテムなどを解説する

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士
ワールド エクスパンション ブック

★『幻想水滸伝II』のストーリーはおぼえてる?
➲「序章　これまでの幻想水滸伝」で、ストーリーをすべておさらい

★スペシャルモードのCGが100%になってる?
➲「第1章　詳説 幻想水滸外伝」で、完全攻略法をレクチャー

★ビクトールとフリックってどう渡り歩いてるか知りたい?
➲「第2章　幻想水滸伝の世界」で、ふたりの行動をマップ上に図解

★「ほえ猛る声の組合」って説明できる?
➲「第3章　幻想水滸伝 用語集」で、知りたいキーワードをチェック

ンブック

双葉

『外伝』から新しい「幻想」が見える!
『I』『II』『外伝Vol.1』までを完全フォロー

シリーズのこれまでを
総まとめするファン必携本

KONAMI

プレイステーション

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士 ワールドエクスパンションブック

双葉社

KONAMI OFFICIAL GUIDE

コナミ完璧攻略シリーズ

KONAMI

幻想水滸外伝™

Vol.1 ハルモニアの剣士

ワールド エクスパンション ブック

WORLD EXPANSION BOOK

幻想水滸外伝™

Vol.1
ハルモニアの剣士

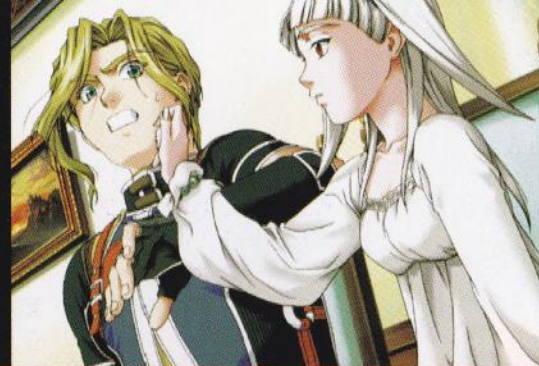
ワールド エクスパンション ブック

幻想水滸外伝™

Vol.1
ハルモニアの剣士

この本は、『幻想水滸外伝』そして『幻想水滸伝』シリーズをより深く味わうための、サブテキスト的ガイドブックです。前半では『幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士』のゲーム攻略とストーリー解説。後半では『幻想水滸伝』『幻想水滸伝II』までを含めた、シリーズ全体の世界観を掘り下げます。『外伝』を入り口に、「幻想水滸伝」世界の魅力をもっともっと広げていきます。

CONTENTS

<この本の表記について>
本書では以下の略語を使用する場合があります。
『幻想水滸伝』……『I』
『幻想水滸伝』主人公……『I』主人公
『幻想水滸伝II』……『II』
『幻想水滸伝II』主人公……『II』主人公
『幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士』……『外伝』

幻想水滸伝™
GENSO SUIKODEN

赤月帝国。「黄金の皇帝」の名で知られ、27の真の紋章のひとつ“覇王の紋章”を持つ名君バルバロッサ・ルーグナー。しかし、いつしか宮廷魔術師ウィンディと名乗る女性が皇帝のそばに常につきそうようになり、バルバロッサはいまや傀儡の皇帝となっていた。そして帝国内部では次第に贈収賄など政治の腐敗が横行し、山賊の類が峠を脅かすようになる。あちこちで悪政に対する不満がわきだし、オデッサ・シルバーバーグが組織した解放軍が帝国への抵抗を繰り返していた。そんななか、帝国五将軍のひとり、テオ・マクドールの長男である主人公は、宮廷への出仕を許されるようになる。

しかし、主人公の親友のテッドが手に宿していた“生と死を司る紋章”ソウルイーターは、宮廷魔術師ウィンディが永年追い求めていたものだった。ウィンディに見つかり、追い詰められて重傷を負うテッド。彼は強大な力を持つソウルイーターがウィンディの手に落ちて悪用されることを恐れ、帝国軍につかまる寸前、ソウルイーターを主人公に託す。だが、そのために主人公は故郷グレッグミンスターを追われてしまう。ひょんなことからオデッサ・シルバーバーグと知り合った主人公は、そのまま解放軍のアジトに身を寄せることに。オデッサとともに解放軍の活動に触れるうち、主人公は次第にオデッサの考えに共鳴していく。そしてアジトが襲われてオデッサが死んだ後、主人公はオデッサの遺志をついで解放軍のリーダーとなり、帝国と戦うことを決意するのだった。

エルフ、ドワーフ、コボルトの異種族たちを仲間にするために奔走したパンヌ・ヤクタ城の攻防、毒の花に悩まされたスカーレティシア城の戦い、幼い頃から自分を守ってくれたグレミオの死など、帝国軍と戦いながらさまざまな事件を経て、主人公は次第に大きく成長していく。そして、ついに帝国軍の将軍である父、テオ・マクドールとの対決を迎えることになる。はじめ解放軍は無敵を誇る鉄甲騎馬隊の前に苦戦を強いられるが、オデッサが残した秘密兵器、火炎槍によって鉄甲騎馬隊を撃滅。主人公は、なおも立ちふさがるテオとの一騎討ちに勝利し、ついに父を超えるのだった。

父の死を乗り越えて、帝国との戦いはなおも続く。戦士の村を悩ませていた吸血鬼ネクロードとの対決。竜洞騎士団との協力。水上砦シャサラザードでの戦い。その戦いのなかでテッドと再会した主人公は、ソウルイーターの恐るべき秘密を知る。ソウルイーターは、持ち主の親しい者の魂を奪い取る呪われた紋章。オデッサもグレミオも父も、そしてテッドも、すべて親しい者の死はソウルイーターがもたらしたものだったのだ。そして長い長い戦いの末、解放軍の108人の仲間が帝都グレッグミンスターでの決戦に向かう。故郷を舞台に、主人公は皇帝バルバロッサと対決。覇王の紋章の力によって黄金竜となったバルバロッサを激戦の末倒す。帝国の最期を悟ったバルバロッサは愛するウィンディとともに、死を選んだ。

戦いが終わり、残された解放軍の人々は、赤月帝国の解体とトラン共和国の建国を宣言。大富豪レパントが大統領に就任し、平和な生活をとりもどした。しかし呪いの紋章ソウルイーターが親しい者に死をもたらすと知った主人公は、人知れずグレッグミンスターを後にするのだった。

幻想水滸伝II
GENSOSUIKODEN II

　キャロの街の道場主ゲンカクの養子である主人公。彼はユニコーン少年兵部隊に配属され、幼なじみのジョウイ・アトレイドと一緒に国境近くの駐屯地にいた。おりしもハイランド王国とジョウストン都市同盟の間に休戦協定が結ばれた日。ところが、何者かによる突然の襲来でユニコーン隊は全滅。逃れたふたりは、ユニコーン隊を全滅させたのが自国ハイランドの皇太子ルカ・ブライトであることを知る。休戦協定に反してあくまでも戦いを望むルカは、都市同盟に攻め込む口実とするために、味方の少年兵たちを惨殺したのだ。秘密を知ってしまったふたりは崖に追い詰められ、岩に印を刻んで再会を約束する。そしてそのまま、崖の上から川へと身を投げた。

　ふたりは都市同盟の傭兵隊長ビクトールに命を助けられる。その後トトの村で、ふたりはゲンカクの名前の刻まれたほこらを発見。なかには始まりの紋章が封印されていた。主人公は輝く盾の紋章、ジョウイは黒き刃の紋章を手に宿す。そしてふたりはミューズ市に身を寄せる。辣腕の市長アナベルに信頼を抱く主人公たち。しかし、アナベルの部下に頼まれて王国軍をスパイした際、ジョウイは王国軍につかまってしまう。夕方には戻ってきたものの、何か様子がおかしいジョウイ。ある夜、ジョウイは突然アナベル市長を暗殺し、王国軍に走ってしまう。主人公は混乱のミューズを脱出。ノースウィンドゥの古城に落ちつき、そこで同盟軍のリーダーとして旗揚げをする。

　王国軍はミューズ、サウスウィンドゥ、グリンヒルと次々に攻め入り、占拠する。後手にまわった同盟軍だったが、かろうじてトゥーリバーを防衛。トラン共和国との同盟にも成功し、少しずつ勢力を伸ばしてゆく。本拠地防衛戦では激戦の末、ルカを倒すことに成功した。その後を継いで王国軍の皇王に即位したジョウイは、主人公を和平会議に誘う。誰もが戦いは終わりだと考えた。しかし会議の席上、ジョウイはあくまでも同盟軍の完全降伏を要求し、会議は決裂。再び双方の軍は剣を交えることになる。

　ティントを悩ます吸血鬼ネクロードを倒して協力を得た同盟軍は、勢いに乗ってグリンヒルを解放。その戦いのなか、主人公と会ったジョウイは、この小さな土地に都市同盟とハイランドは共存できないと説く。平和のためにハイランドがこの地方を統べる必要があると。だが、同盟軍の期待を担う主人公はそれを受け入れるわけにはいかない。平和を望みながらも戦いを避けることができないふたり。ふたつに分けられた始まりの紋章は、どちらが勝利するかを見守る裁きの力だった。

　ふたりはロックアックスで再び衝突する。主人公の義姉ナナミは必死でふたりの和解を願うが、戦いのさなか帰らぬ人となってしまう。悲しみに暮れる主人公。しかし、同盟軍はついに皇都ルルノイエに侵攻。解放された獣の紋章を倒し、ハイランド王国を滅ぼす。

　勝利の宴を抜け出した主人公が向かったのは、かつてジョウイと再会を約束した崖だった。あくまでも戦おうとするジョウイと、ナナミの願いを胸に武器を構えない主人公。だがその時現れた軍師シュウは、ナナミが生きていることをふたりに伝える。主人公の戦いのために、ナナミは姿を隠したのだと。ナナミを迎えに駆け出すふたり。かつて誰よりも仲良しだった3人は、ふたたび肩を並べ、仲良く旅に出るのだった。

コラム1 オープニングムービー徹底検証

タイトル画面の前に流れる、美しいオープニングムービー。『幻想水滸伝』シリーズでは貴重なアニメーション映像だ。ここでは、ムービー中にかいまみることができる気になるシーンをピックアップ。目を皿のようにしてムービーを確認してほしい。

この城はどこ？

雲海の中に一瞬だけ見える城がある。はたしてこれはどこだろうか？　今回登場する地域にはない。ハルモニア？

焼け落ちた村

トトの村かミューズの村だと思われる。ナッシュがミューズに入る時期と、ルカがふたつの村を襲撃した時期が一致する。

主人公とジョウイの戦い

本編にはおそらくなかったシーン。これまで、道場の外でふたりが戦うことになるなど、誰も予想しなかったに違いない。

エルザとクライブ

周囲の石畳はおそらくミューズの裏通りではなかろうか。ふたりがここで駆け回っていたシーンは『II』でも見られた。

廃墟にたたずむシエラ

蒼き月の村の跡かとも思うが、それにしては森が少ない。おそらくは旅の途中立ち寄った廃墟にすぎないのだろう。

ラウドの率いる王国軍

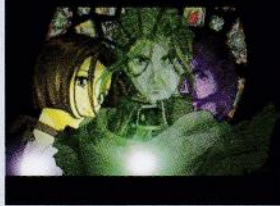
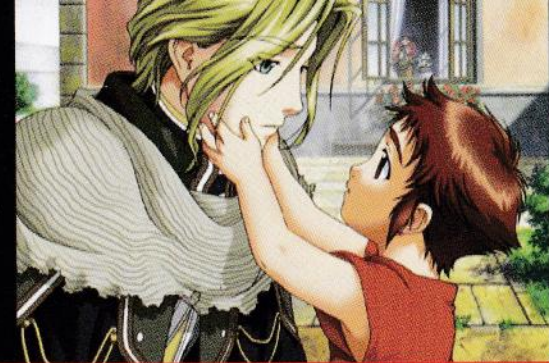
平坦な地形や遠くに見える森から判断してグリンヒルに間違いない。剣を振り下ろすシーンは制服から王国兵とわかる。

主人公の横で寝ているのは？

『II』主人公の隣に寝ているのはムクムク。『II』でも道場の裏の木にいた。実は主人公と幼なじみであるらしい。

火を吐く金の狼

『II』でも『外伝』でも火を吐くシーンはないが、イメージとしては非常に強そう。『II』では雷の魔法を使っていた。

最後に映る女性は？

エルザ、シエラ、テレーズと来て最後に映る女性。ナナミでもないし……と思ったらアンネリーでした。失礼。

第1章 詳説 幻想水滸外伝

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士
フローチャート攻略＆ストーリー徹底解説

操作説明

操作は非常に単純で、わかりやすい。基本的には×ボタンでメッセージを送りながら、テキストを読み進めることになる。途中で選択肢が表示された時は、方向キーで選択して○ボタンで決定しよう。○ボタンでメッセージを送ることもできるが、選択肢が表示された時にうっかり決定になってしまう場合があるので注意。一度ゲームをクリアすると、メモリーカードにクリアデータが保存される。以後、このメモリーカードでプレイする時にはR1ボタンでメッセージを早送りできるようになる。初めて見るメッセージや選択肢では止まるので非常に便利だ。

◀早送り中は右上に表示が出る。時々絵にかかってしまうのが残念。

▶クリアデータは2ブロックの領域内に記録されている

セーブのコツ

イラストCG収集のために重要な、セーブのコツをふたつ覚えておこう。まずひとつは、分岐の手前でセーブするもの。これは、一方の選択肢を選んだ後、そのデータをロードして選択肢画面の直前に戻り、今度は他方の選択肢を選ぶという使い方をする。選択肢が表示されている時はセーブできないので、その直前でうまくセーブする必要がある。

もうひとつは、イラストを取った直後にセーブするもの。『幻想水滸外伝』では、イラストを見たかどうかの情報を、セーブの時にメモリーカードに書き込んでいる。新しいイラストを見た後すぐセーブすれば、SPECIALモード（詳細は12ページ参照）で、そのイラストが見られるのである。逆にセーブしなければ、イラストはコレクションされないので注意。セーブは忘れないように。

常に2種類のセーブを使い分ける！

❶ 選択肢の手前
❷ イラストを入手した直後

◀8つのうちひとつは、イラストを入手した直後用にしてしまおう。

▶選択肢の表示中は△ボタンを押しても変化なし。残念。

ラッキーポイントの獲得と消費

メッセージウィンドウの右側に並ぶ四角いマス、これがLP（ラッキーポイント）ゲージだ。これはゲームシナリオの特定の個所を通過するとプラス1されるようになっている。ナッシュに不運な事件が起きた時にプラスされることが多い。いくつかの選択肢は、このLPゲージを消費しないと選ぶことができない。そのため、LPを上手に貯めておくことがすべてのCGを見るためには必要になる。

LPはいくらあっても足りないくらいで、一度のプレイですべてのCGを見ることは不可能だ。LP不足で選べなかった選択肢は覚えておいて、次回のプレイではそこまでにLPを貯めておくようにしよう。本書の攻略チャートにもLPの増減するポイントと選択肢が記録されているので、それを見ながらうまく攻略の手順を組み立てて欲しい。LPのシステムをうまく利用することがCG集めの近道になる。

◀LPがプラスされた時には効果音が鳴るので覚えておこう。

▶10ポイントものLPを消費する選択肢も。43ページを参照。

人気・秘密・仲間のパラメータ

『幻想水滸外伝』には隠しパラメータがある。人気度、秘密度、仲間の3つだ。これはゲーム上でプレイヤーにはわからないようになっているが、それぞれプレイ中の選択肢によってプラス1またはマイナス1される。そして特定の地点では、このパラメータの数値によって分岐していることもある。

人気度は他のキャラクターがナッシュのことをどう思っているか。相手の喜ぶ選択をすると上がる。秘密度は、ナッシュの過去に関する情報を得た時にプラスされる。仲間のパラメータは、ストーリーの本筋と直接関係ない『幻想水滸伝』シリーズのキャラクターに遭遇した時にプラスされるようになっている。

これらのパラメータはストーリーやCGの分岐に関係するだけではなく、No133～137の隠しCGにも大きくかかわっているので注意しよう。詳しくは42ページを参照のこと。

◀人気度はエピソード1の最後に登場するCGに関係。

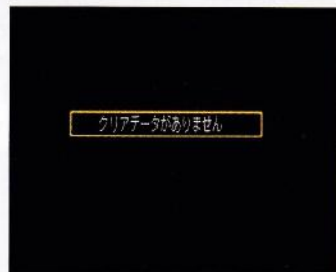
▶ハルモニアの関係者と会うと秘密度が上がりやすい。

第1章 詳説 幻想水滸伝

SPECIALモードについて

一度クリアしてからでないと選ぶことができないSPECIALモード。SPECIALを選ぶと、メモリーカードのクリアデータを読み込み、これまでゲーム中で見たCGを眺める画面に入る。CGは全部で138枚。楽しいものから意味深なものまで、さまざまなイラストが用意されている。達成率も表示されるので100パーセントになるまで頑張りたいところ。CGはほぼストーリーの順番に並べられているので、前後のCGと照らし合わせれば、取り残したCGがどのあたりにあるのかわかるはずだ。

注意してほしいのは、8つのセーブデータのひとつを読むわけでなく、クリアデータを読んでいるということ。つまりセーブデータをいくら書き換えてもCGが消えたりはしないので、安心してセーブしてほしい。

クリアデータがありません

◀クリアデータがないとこうした表示になる。一度は必ずクリアしよう。

▶美しい背景CGのスペシャルモード。メニューの文字を消すこともできる。

『幻想水滸伝II』セーブデータ

このゲームをプレイする人は、当然間違いなく『幻想水滸伝II』をプレイしていることと思うが、そのデータはちゃんととってあるだろうか。最終戦あたりまでストーリーを進めたセーブデータがメモリーカードに残っているようなら、そのデータを『外伝』に読み込むことができる。もし万が一『II』をプレイしてない人がいるなら、これを機に遊んでみることをオススメしたい。

具体的な効果としては、Episode 2でジョウイや『II』主人公と遭遇するわけだが、通常『II』主人公の名前は表示されない。しかしセーブデータを読み込んでいれば、プレイヤーが『II』をプレイした時の名前そのままで『II』主人公が登場するのだ。やはり自分が育て上げた主人公が出てくると感慨深い。

またこの後の『外伝Vol.2』でも、おそらく『Vol.1』のデータを読み込むことになると推測される。その時もきっと影響が出るはず。データは大切に保管しておこう。

◀コンバートすれば、キャラクターの名前が変化。

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士

プロローグ

ハルモニア神聖国の南部辺境警備隊に属するナッシュ・ラトキエは、“都市同盟における27の真の紋章について調査せよ”という任務を受けてミューズ市へと向かっていた。その途上、手がかりとなる人物を見つけたナッシュは、頼み込んで同行させてもらう。その人物とは、真の紋章のひとつ、月の紋章の主シエラ。盗まれた紋章を取り戻すため旅をする彼女は、月の紋章の力によって800年を生きる吸血鬼。彼女を背負って疲れ切ったナッシュが音をあげると、シエラは突然その近くの洋館に立ち寄ると言い出した……。

ナッシュ・ラトキエ

◀真の紋章の手がかりを得るために、あれこれとシエラに尽くすナッシュ。

攻略パートの見方

●フローチャート

すべての分岐を網羅した『外伝』の完全フローチャート。Checkマークは次の徹底解説ページへリンクしている。

●徹底解説

フローチャート上でCheckマークがついたポイントを詳しく解説。『外伝』のストーリーをより深く掘り下げる。

Episode 1『来訪者』

あらすじ

ナッシュはシエラとともに、シエラのかつての仲間・リインの館に立ち寄る。シエラは吸血鬼の始祖として、人の血を吸って生きるリインの生き方を批判。彼を殺そうとするが逆に血を吸われ、力を奪われてしまう。シエラを助けるべく奮戦するナッシュ。ナッシュの機転により力を取り戻したシエラは、リインにとどめを刺すのだった。

攻略のポイント

前半の選択肢は、すべてAを選んで人気重視か、すべてBを選んでLPを貯めるか、どちらかに集中しよう。アヤナと戦うルートは若干面倒なので43ページを参照のこと。このEpisode 1で人気度や秘密度を稼いでいるかどうかによって、Episode 2のアンネリーやクライブとの遭遇に影響が出てくる。特にクライブに会うには、リイン戦で「背中の剣に頼る」と「その余裕が気に入らない！」を選ぶ必要がある。

(6) 一生のお願い
A たのむ!!一生のお願いだ!!
B さっさとやれ!!妖怪オババ!!!

LP＋1、人気－1

(7) アンデッドへの対応
A ここは一旦逃げた方がいい ※LP 4必要
B “札”を使う

LP－4
LP＋1

(8) アヤナとの闘い
A 油断はできない ※LP1必要
B 彼女のことが心配だ

LP－1

(9) 執事への対応
A 時間かせぎをする
B スパイクを撃つ

(10) アヤナへの対応
A 今はシエラのところに戻るのが先だ
B 舌先三寸で
C あきらめたふりして勝機をさぐる

LP＋1、人気－1

(11) シエラの古い友人
A 名前ぐらい教えてくれてもいいだろう？
B 古い友人ってどれぐらい古いんだ？
C 元恋人ってとこか？

Check 5 ▶19

(12) リインとの闘い
A 装備を確認
B 背中の剣に頼る ※LP 1必要

LP－1、秘密＋1

(13) 戦う理由
A シエラを返してもらう
B その余裕が気に入らない！
C 正義のためだ!!!

人気＋1
秘密＋1
LP＋1

※人気5未満の場合
※人気5以上の場合（CG NO.038を入手）

LP＋1

Episode 1 END

Episode Title 来訪者

シエラはリインの館への来訪者であった。彼女は、まるで吸い寄せられたかのようにこの館を訪れた。偶然か必然か、この来訪がリインの運命を決定づけた。そして、主人公ナッシュ。彼はハイランドの人間であり、大きな意味で都市同盟への来訪者である。ハイランドにも都市同盟にも属さない、来訪者の目からみたこの戦いは、いったいどのように映るのだろうか。

Episode 1 『来訪者』

Check 1 月の紋章と"蒼き月の村"

27の真の紋章のひとつ、月の紋章が持つ力とは？

シエラが本来持っているはずの月の紋章。27の真の紋章のひとつであり、それは力と呪いとを併せ持っている。800年前、シエラがどのようにしてその紋章を手にすることになったのかはわからない。しかしその時から、彼女は真の紋章の力によって年を取ることもなく、吸血鬼として生きることになったのである。

吸血鬼は人間より遥かに強い力を持ち、人間の血を吸うことによって、その者を同じような吸血鬼にすることができる。しかし、それは仲間を増やすと同時に紋章の呪いを広める、呪わしい連鎖とも言える。またゾンビを創り出す能力もあるようだ。

蒼き月の村

シエラとリイン、そして血を吸われて吸血鬼になった者たちが暮らしていた村。月の紋章の力によって守られ、人を襲うこともなく静かに生活していた。しかし370年ほど前、ネクロードが月の紋章を盗んで村から逃走。紋章を失った村人は、このまま死ぬか、それとも人間を襲うかという選択を迫られ、多くは死を選んだ。

シエラ

最初に月の紋章を手にした始祖。すべての吸血鬼の上に立つ長老である。推定年齢800歳程度。人間よりはるかに強大な力を持つ。『幻想水滸伝II』ではティント市で『II』主人公と協力してネクロードを追い詰め、ついに月の紋章を取り戻すことに成功する。

吸血鬼といえばやはり

▲やはりコウモリ。最初の戦いでは倒すとコウモリになる。

ネクロードを追う旅

▲ネクロードが盗んだ月の紋章を追って旅を続ける。

どこか油断できない……

▲元気を回復するには人間の血を吸う必要がある。

吸血鬼たちの上下関係

吸血鬼たちには上下関係がある。その頂点に立っているのは、月の紋章の正当な継承者であり、最初に吸血鬼となったシエラ。

基本的に、血を吸われた側は吸った側の下に位置づけされる。リインはシエラに血を吸われたため、シエラの下になる。執事やアヤナはリインに血を吸われているので、さらにその下。誰がネクロードの血を吸ったのかは不明だが、あまり想像もしたくない。下に行くほど力は弱いと予想される。吸血鬼はシエラの"封印の詩歌"によって力を失い、塵に帰る。

- **シエラ**　始祖であるため、吸血鬼の中でも最強。リインも普通では彼女に勝てないとわかっていた。
  - **リイン**　シエラに次ぐ強さを持つはずのリイン。おそらくネクロードよりも強い力を持つ。
    - **執事**
    - **アヤナ**　最下層だが、ナッシュのようなスゴ腕でも一筋縄でいかないほどのスピードやパワーを持っている。
  - **ネクロード**　比較的強力な力を持っているのは、おそらく月の紋章を保持していることも関係しているのだろう。

リインの館

吹き抜けのロビー、食堂、たくさんの客室、使用人の部屋、塔と礼拝堂といった間取りを持つ、かなり大きな屋敷。家具も上等なものを使っている。シエラはおそらく長い旅の途中で吸血鬼が住む屋敷について耳にし、それがリインであると気づいたのだろう。だとすればミューズへ進路をとったのも、リインが繰り広げる悲劇を終わらせるためであり、最初から館を訪れるつもりだったに違いない。だとするとナッシュの同行を許したのも、最初から手伝わせる心づもりがあったのかもしれない。

場所はミューズ市近郊？

館に着く前にナッシュが「今日中にはミューズに着けそうもない」と言っていることや白鹿亭の位置から、リインの館はミューズからさほど遠くない位置だと思われる。

◀信心深いというリイン。シエラのかつての恋人。

◀宙に浮くなど、非常に強大な力を持っている。

◀シエラによって不意をつかれ、倒されることになる。

Check 2 『幻想水滸伝』におけるお札の役割

誰にでも使える便利アイテム

『幻想水滸伝』シリーズにおける魔法はいくつかの制限を受ける。紋章を宿す場所は3ヶ所で、それ以上紋章をつけることはできない。また紋章によって4段階の魔法があり、使用回数が決まっている。

こうした制限を回避することができるのがお札である。戦闘中にアイテムとして使うことで魔法の力を解放し、魔法と同じ効果が得られる。紋章を使えないキャラクターでもお札は使えるし、紋章を使うキャラクターも、自分が持っていない魔法の力を借りることができる。ただひとつ、お札は比較的貴重品であるため、そうそう使ってばかりもいられない。ここでのナッシュのように、どうしてもやむをえない時のためのとっておき、ということになるだろう。

◀ラウラに会った時に、お札を譲ってもらえばよかったかもしれない……。

◀お札を構えて起動するナッシュ。この後も何度かお札のお世話になる。

Check 3 コボルトの一族

不幸な運命をたどるコボルトの家族。おそらくは、コボルト村かどこかからミューズを目指してきていたのだろう。父親の姿が見えないのも何か理由があったのか。彼らの持っていた人形が、後にナッシュの命を救うことになる。

◀人形を奪い合う兄弟。シエラはなぜか顔をしかめている。

▶『幻想水滸伝II』に登場したコボルト村。のどかな場所。

Check 4 木ぼりの人形

コボルトたちが持っていた木ぼりの人形。これは『幻想水滸伝II』での、交易品の木ぼりのお守りと同じものと思われる。木ぼりのお守りもコボルト村が産地。『II』ではピリカに頼まれたジョウイが、ミューズへこれを買いにくるシーンがある。

◀コボルトの木ぼりのお守り。吸血鬼が苦手とするものだ。

▶ピリカがお父さんのために買ってほしいと頼むイベント。

Check 5 ネクロードとは何者か？

『幻想水滸伝』シリーズ最大の悪役

『幻想水滸伝』『幻想水滸伝II』を通じて登場し、そのたびに主人公たちを苦しめた悪役がネクロードだ。彼はかつてノースウィンドゥの村を壊滅させた吸血鬼である。『I』では戦士の村を襲って少女テンガアールを誘拐し、自分の花嫁にしようとたくらんだ。その時、星辰剣で倒されたはずだったが、『II』で再びノースウィンドウの城に登場。そこで形勢不利に陥ったネクロードはティント市に逃れ、アンデッドを操って人々を苦しめた。最後には星辰剣とシエラの力によって倒されている。今度こそ本当に息の根を止めたと思いたいが、果たして真相はどうか？

ネクロード

派手好きでうっとうしいほどのキャラクター。常に格好をつけているが、シエラに言わせると、もともと品のない男だという。そりゃリインのほうがいいけど。

◀人間の死体を使ってゾンビを作り出す能力を持っている。

ネクロードとの戦い

ネクロードが各地で働いた悪事は、さまざまな波紋を呼んだ。なかにはネクロードを倒すために一生を賭けている人々もいる。滅ぼされた故郷ノースウィンドゥのために打倒ネクロードに執念を燃やす男ビクトール。殺された父のためにバンパイヤハンターとなったカーン。彼らの思いは強い。

◀「I」ではヒックスとビクトールがネクロードに挑む。

▶「II」ではシエラ、カーン、ビクトールたちが挑む。

カーン

父、祖父の仇であるネクロードを追うバンパイヤハンター。吸血鬼に対抗するためのさまざまな作戦を知っており、ビクトールに協力する。

ビクトール

ビクトールはノースウィンドゥただひとりの生き残り。その時に、恋人ディジーをも殺されている。ネクロードの弱点となる星辰剣で戦う。

Episode 2『理由』

あらすじ

ナッシュは、ミューズ市の宿で王国軍の獣の紋章についての情報を手にする。彼は国境を越えて王国軍の駐屯地に潜入。そこでスパイとしてジョウイが捕らえられるのを目撃する。ジルのはからいによってジョウイは解放。ミューズで仲間に迎えられる。そしてナッシュは、帰る場所があるジョウイをうらやましく思うのだった。

攻略のポイント

Episode 1での隠しパラメータの値と、ミューズ市内での歩き方によって、どのキャラクターに出会うかが異なる。また、駐屯地での行動によって変化する部分も重要だ。ストーリーの本筋となるのは、ジルがジョウイの縄を解き、ナッシュとルカ・ブライトが対決する展開。これだとEpisode 3の冒頭、シードやクルガンの追跡にスムーズにつながる。それ以外、特に難しい展開はないので、ストーリーを楽しもう。

(4) ナナミの料理
A 気にしないで食べる　→ LP＋1
B やっぱり遠慮しておく ※LP 3必要　→ LP－3、LP＋4

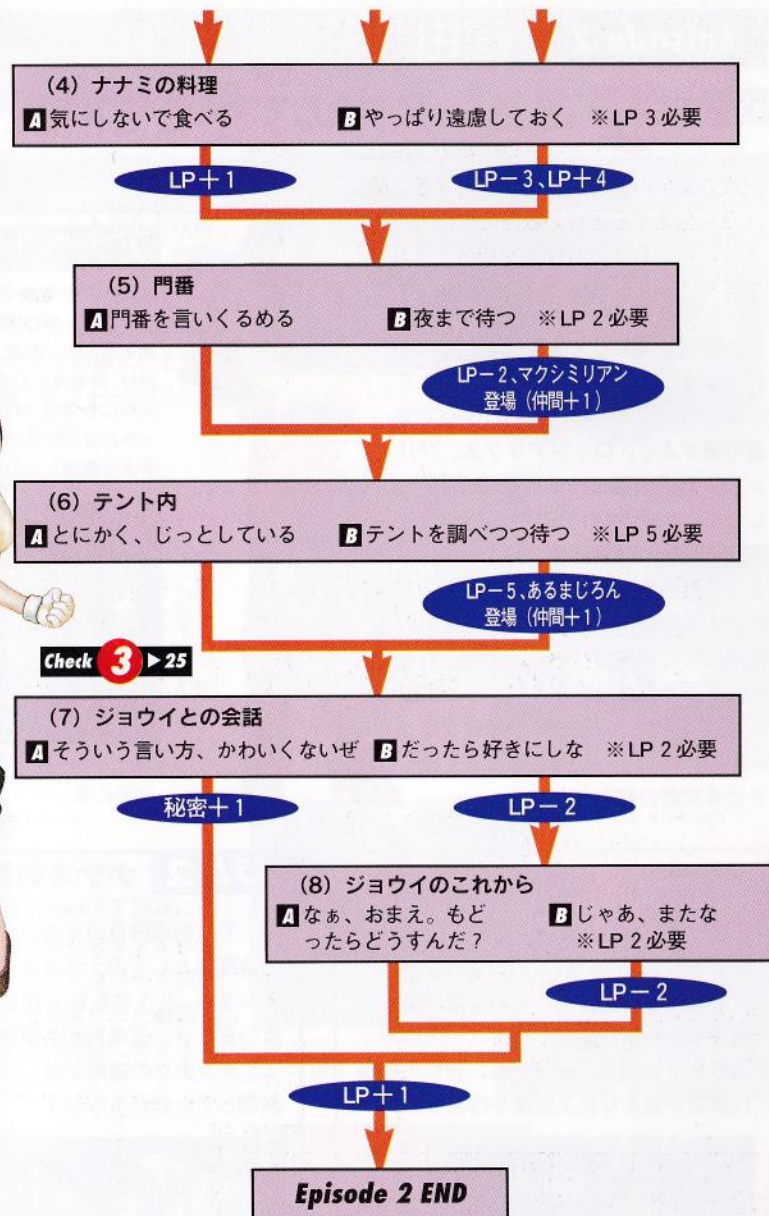
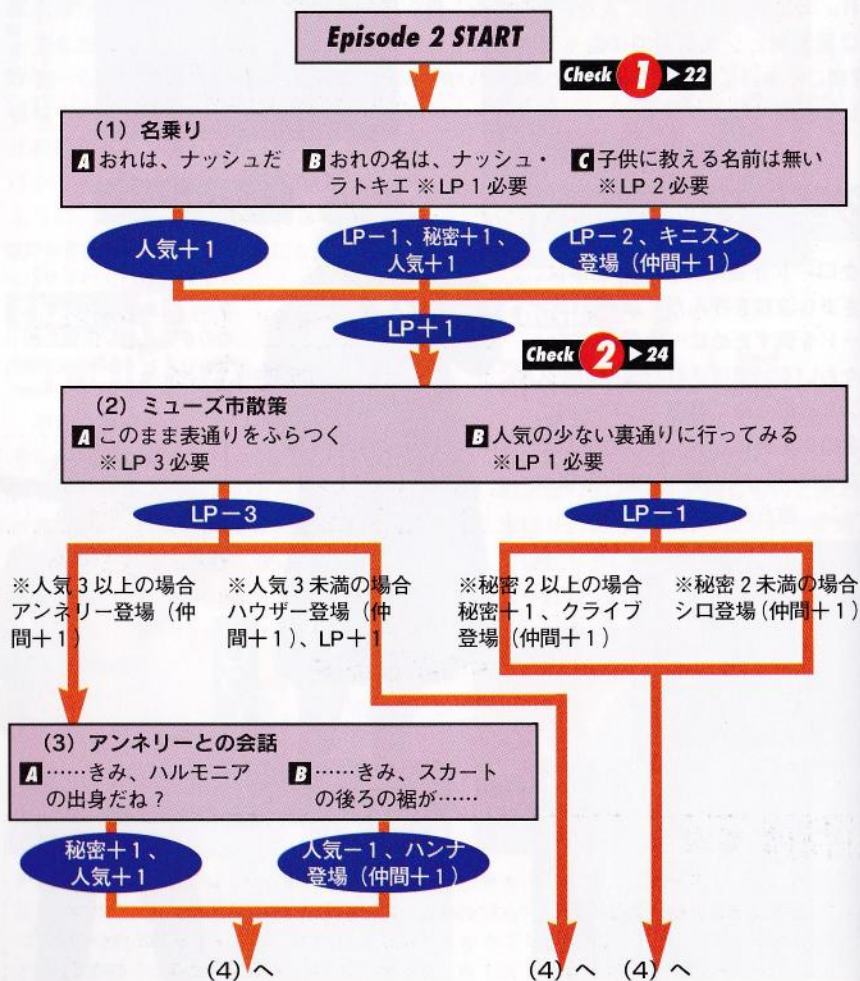
(5) 門番
A 門番を言いくるめる
B 夜まで待つ ※LP 2必要　→ LP－2、マクシミリアン登場（仲間＋1）

(6) テント内
A とにかく、じっとしている
B テントを調べつつ待つ ※LP 5必要　→ LP－5、あるまじろん登場（仲間＋1）

Check 3 ▶25

(7) ジョウイとの会話
A そういう言い方、かわいくないぜ　→ 秘密＋1
B だったら好きにしな ※LP 2必要　→ LP－2

(8) ジョウイのこれから
A なぁ、おまえ。もどったらどうすんだ？
B じゃあ、またな ※LP 2必要　→ LP－2

LP＋1

Episode 2 END

Episode Title 理由

『II』でジョウイが仲間を裏切り、アナベルを暗殺して王国軍に走る。その理由は『II』では詳しく語られなかったが、ここでより明らかになる。このストーリー終了時点では、まだ王国軍に戻る気はないようだ。この後、心境の変化があったということなのだろう。このエピソードが皇王ジョウイ・アトレイドの誕生への第一歩。ナッシュはその目撃者となったわけだ。

Episode 2 『理由』

Check 1 ミューズ市のすべてを解説

ジョウストン都市同盟の中心地

名実ともにジョウストン都市同盟の中心となっている、ミューズ市。歴史的にも初めて市長制を持った都市である。現在は辣腕の女性市長アナベルが行政を握っており、経済的にも栄えている。地理的にも都市同盟の中心で交通の便がよく、ロックアックス、グリンヒルなどの都市への行き来が可能。しかし、ハイランド王国と国境を接しているため、直接侵略を受ける位置にあることもまた事実。アナベル市長の暗殺、王国軍による占領、そして獣の紋章による虐殺と、ミューズがこれからたどる悲劇は目を覆うばかり。終盤近く開放された時、人もまばらなミューズ市は、戦争の爪あとを色濃く感じさせる悲劇の都市となった。

アナベル市長

ミューズの市長であり、現在のジョウストン都市同盟を実質的に指導する人物。戦略、政略に長けており、指導者としての器量は十分。人々にも信頼されている。ビクトールとは旧知の仲で、傭兵隊を作るよう要請したのも彼女。

▲ビクトールとふたりで飲む酒は実に楽しそう。酒にも強い？

ジョウストン都市同盟と丘上会議

ミューズ、サウスウィンドゥ、マチルダ騎士団など6つの都市の連合体。ハイランド王国や赤月帝国の強大な軍事力に対抗するために作られた。ミューズ市のジョウストンの丘で結成され、現在も都市代表者が集まり丘上会議を行なう。

◀各都市から代表が集結、それぞれの利害を論じる。

コラム2 ナナミの料理

『II』では料理勝負のイベントがある。その審査員としてのナナミのデータは「味オンチ」。どうやらまったく味がわからないらしい。当然料理も無理なわけである。ゲンカクの道場では、『II』主人公が料理してたのだろうか？

◀しかも自分の味オンチについてまったく自覚が無い。

『幻想水滸伝II』と『幻想水滸外伝Vol.1』

4日間のミューズ市をふたつの視点から追う！

『幻想水滸伝II』と『外伝』でのミューズ。同じ4日間を比較しながら追ってみよう。

第1日

この日の朝、『II』主人公たちは白鹿亭でもらった許可証を使い、門をくぐろうとする。ナッシュの許可証が厳しく調べられたのはその影響。『II』主人公たちが牢の中にいた頃、ナッシュは宿屋でビクトールにぶつかられて寝込んでいた。

◀ナナミ28歳。大人の女性の名演技が見もの。

▶ビクトールの怪力にダメージを負う。

第2日

『II』主人公たちはビクトールによって牢から救出され、アナベルに面会していた。ナッシュが起きてきたのはその頃だ。おそらくその直後、ナナミとピリカは買出しに出たのだろう。そこでナッシュに会い、ナナミがごちそうをすることになる。

◀アナベル市長に面会して今後の話をする。

▶ちょっと鋭いレオナ。ナッシュもたじたじ。

第3日

『II』主人公とジョウイは、アナベルの部下ジェスの頼みで王国軍に潜入する。同じ時、実はナッシュも潜入していた。ここでジョウイの口から「洞窟」という言葉が出た瞬間こそ、ナッシュが真の紋章にニアミスした瞬間なのだが……。

◀まさかこの兵士がナッシュとは……。

▶洞窟についてナッシュは聞き流す。

第4日

一夜明けて、ナッシュは徒歩でミューズに戻る。ジョウイも同様で、歩いてミューズに戻ってきたらしい。市門のそばで、真の紋章を持つふたりがたたずむ。しかしナッシュはそれに気付くことなく、またミューズを離れて行くことになる。

◀戻ったジョウイ。彼は何を思うのか。

▶『II』にはなかったナッシュの姿が見える。

Check 2 ビクトールとフリック

門の紋章戦争、そして今回のハイランドと都市同盟の戦争。2度の戦乱にわたって、文字通り最初から最後まで組織の中心的な役割を果たしたふたり。その意味で「ふたりの主人公」より歴史的な役割は大きかったといえる。

ナッシュがミューズ市についた朝、『II』主人公たちは騒ぎを起こして牢屋につながれている。彼らが牢屋で苦労している時に、このふたりがのんびり酒をくらっていたのだと知ったら、『II』主人公たちはどう思うやら。

常に死線をともにしてきただけあって、かなり息が合う。大雑把なビクトールと生真面目なフリックのとりあわせは、奇妙にもピッタリに思える。

ミューズでのふたりの会話の中身は……

「トラン共和国に連絡しなかったのも……」

門の紋章戦争で成立したトラン共和国。その後、行方不明になっていたのはビクトールの連絡ミスらしい。残されたメンバーがどれだけ心配したか……。

▲王国兵をくいとめるため死を覚悟で戦う。

「いい酒を仕入れてある」

南方のカナカンで仕入れた酒。かなりの逸品を、アナベルと飲むためにとっておいたらしい。それがアナベルの最後の宴になるとは思わなかっただろう。

▲フリックは遠慮し、ふたりで酒を飲む。

「またつかまっているんじゃ……」

『II』主人公たちが、キャロの街で王国軍につかまって処刑されかかったことを指すと思われる。実は、フリックたちも『II』主人公を捕虜扱いしていたのだが。

▲主人公たちを心配したふたりが、救出に出向いた。

「好きでチヤホヤされてるわけじゃ……」

美男子で知られるフリックだが、必ずしも女性にいい経験はない。彼は死んだオデッサ一筋。キンバリーやニナなど彼に言い寄る女性はみな一癖ある。

▲キンバリーを仲間に加えるために一晩お酌。

Check 3 ハイランド王家の兄妹

狂皇子ルカと心優しきジル

ハイランド王家。そのふたりの兄妹がルカとジルだ。容赦ない戦いぶりから狂皇子と呼ばれるルカと、心優しいジル。ふたりはことあるごとに意見を対立させるが、戦乱を広げようとする兄は決して妹の言葉を受け入れることはない。それでも彼女がルカに意見することができたのは、ルカが溺愛した母親によく似ている容姿のおかげだけではなく、芯の強い、気丈な面を持っていたからでもあるのだろう。どうしてもルカを止められなかったジルが、ジョウイの縄を解き、次第にひかれていったのは、ジョウイがルカを止めてくれると感じたからかもしれない。

『幻想水滸伝II』でのふたりの足どりを追う！

ルカ・ブライト

- ハイランド軍の実権を握る。ユニコーン隊を犠牲に都市同盟へ宣戦
- ミューズ市を占領。以後次々と戦乱を拡大
- 父親アガレス・ブライトを暗殺。皇王となる。
- 同盟軍への夜襲で反撃に会い、死亡。ジョウイが皇王となる。

ジル・ブライト

- キャロでジョウイと出会う
- ルカ・ブライトの説得に前線を訪れ、ジョウイをかくまう
- ジョウイと結婚。その儀式中に父皇は暗殺される
- ハイランド敗戦後、ピリカとともにジョウイを待つ

ルカ・ブライトは常に前線をマークし、ハイランドの攻め込む先にはほとんどルカの姿を見ることができる。最終的な目的は、獣の紋章の復活と世界の破滅。そのために多くのミューズ市の市民が犠牲となった。

一方ジルは、『幻想水滸伝II』では常にジョウイとの関係において登場する。しかし、彼女が逃がしたジョウイがアナベルを暗殺して戻った時、ジルはどう思ったのだろうか。

◀激しい戦乱の中で、心から愛しあったふたり。

Episode 3『帰る場所』

あらすじ

駐屯地に潜入したことがばれて、ナッシュはハイランド軍に追われていた。グリンヒルへ向かう森の中、シードとクルガンに追い詰められてしまうが、閃光弾とフックでかろうじて逃げ出す。グリンヒルへの道を急ぐナッシュは旧知の仲であるエルザに出会う。彼女と語り明かしたナッシュは、突然金色の狼に襲われてしまう。

攻略のポイント

谷に出た時の選択肢によって、エルザと出会う表ルート、『幻想水滸伝』のキャラクターが次々登場する裏ルートに分かれる。LPを10ポイント消費する裏ルートはなかなか困難。43ページを参考にしてほしい。表ルートではエルザの昔話がメイン。ここでLPを貯めておきたい。裏ルートは細かい分岐が多く、すべて網羅するのが面倒に思える。が、5からBAAABBBで、すべてのキャラクターに遭遇できるのだ。

(5) ホイの馬
A 気にしないで買う
B やはり、あやしい……

Check 3 ▶31

(6) ワカバの同行
A だったら、一緒に行くか？
B そいつは、たいへんだな……

人気＋1

Check 5 ▶31

(7) エイダの水浴
A ……何……してるのかな？
B ……水、冷たく……ない？

Check 4 ▶31

(8) 分かれ道1
A 左の道に入ってみる
B このまま右の道を進む

LP＋1、バド＆ボブ登場（仲間＋1）

(9) 分かれ道2
A このまま左の道を行く
B 右の道へ行ってみる

LP＋1、ラウラ登場（仲間＋1）

(10) 分かれ道3
A 左の道に入ってみる
B このまま右の道を進む

LP＋1、メイザース登場（仲間＋1）

LP＋1、シロウ＆ガスパー登場（仲間＋1）

(11) 分かれ道4
A このまま右の道を進む
B 左の道を行ってみよう

Check 6 ▶32

Check 7 ▶32

Episode 3 END

Episode Title 帰る場所

タイトル絵のシルエットがエルザであることから考えて、「帰る場所」もやはりエルザの話の内容にからんだ言葉だと考えるべきだろう。エルザにとって最も幸せだった、"ほえ猛る声の組合"での子供時代のことを彷彿とさせる。それと同時に、ハルモニアを遥かに離れたナッシュの心情も重ねることができる。ナッシュの帰る場所は、ハルモニアにあるのだろうか？

Episode 3 『帰る場所』

Check 1 エルザと“ほえ猛る声の組合”

ガンと火薬の秘技

『幻想水滸伝』世界の基本は武器と魔法である。だが、ただひとつ、ガン（銃）と火薬の技術を有する組織がある。それがハルモニア神聖国にある“ほえ猛る声の組合”だ。彼らはその技術をかたく秘しており、限られた人員にしか教えていない。それはガンと火薬の強力な力を考えれば当然のことだ。Episode 1でも、ナッシュは巨大な扉を火薬を使って爆破しているし、その他の場面でもたびたび閃光弾、煙幕弾などの特殊な武器を使っている。袖から撃ち出すフックのような装備もハルモニアだけのものだ。もしこれらの強力な技術が国外に出れば、各国の軍事バランスがひっくり返ってしまうだろう。そのため、組合は裏切りを決して許さず、執拗に追求し続ける。

組　織

ギルド長 ― **長老**

騎士級のガンナーから選ばれ、複数人数からなる組合の上層部である。お互いの権力闘争も激しいようだ。

騎士級

ガンナーとして最上級。それぞれが自分だけのガンを与えられる。長老となる資格を持つ。

従者級

騎士級には劣る立場のガンナー。普通の銃を持つが、それでもかなりの戦闘力。子弟級ガンナーを指揮する。

子弟級

最下級のガンナー。とはいえ、ガンナーになれない者もいることを思えば、かなりの腕前だと考えられる。

エルザ

女性の騎士級ガンナー。幼なじみであるギルド長ケリィを殺し、銃を奪って逃げたかどで組合に追われる。あちこちの宿に手がかりを残し、クライブを誘う。『II』では隠しイベントだったが、今回事件の全貌が明らかになる。

▲事件についての回想。彼女は本当に罪を犯したのか？

ナッシュとの関係は？

このエピソードでナッシュと旧知の仲であることがわかるエルザ。ふたりはいったい組合でどのような関係にあったのか。

ふたりは同年代である。エルザは組合によって買われてきた身、ナッシュは一流貴族の子弟という違いはあるものの、近い年齢の、一種ライバル的な感覚がそこにはあったと考えられる。それは、このエピソードでエルザがナッシュを試したことでもうかがえる。ナッシュは試合で一度もエルザに勝てたことがないと語るが、エルザがナッシュの才能を評価していたこともまた事実のようだ。そして、ふたりとも不本意に組合を離れた身として、一種の親近感を覚えるということもあるのかもしれない。

“ほえ猛る声の組合”について検証する

“ほえ猛る声の組合”について、これまでわかっていることから詳しく検証してみよう。まず、それがハルモニア神聖国の大きな柱であるに違いない、ということだ。組合の持つ軍事力はあまりに強大すぎる。その力は、ハルモニアの軍事力を支えるものであってもおかしくない。ナッシュのような貴族の子弟が組合で修行を積むということからも、その重要性が推察される。

もうひとつ注目すべき点は、組合が持つ厳しい規律だろう。あまりに重要な技術のためにそうした規律が必要だったわけだが、それは同時にさまざまな軋轢を生んでいるようにも思われる。権力闘争に巻き込まれたエルザや、ナッシュとザジの確執もそうした厳しさに由来するのではないだろうか。

組合の人材育成制度はどのようなものか

当然のことながら、組合はガンと火薬の技術の保持、継承に細心の注意を払っている。それが組合の最大の任務だからだ。そのために子供の頃から厳しい修行をさせる。エルザのように買い取ったり、クライブのように幼少時から外へ出さず育てるということもあるようだ。もうひとつのケースはナッシュのように貴族子弟の修行の場合。この場合は、貴族とのつながりを保つという、政治的な意味合いもあるのかもしれない。

◀子供の頃からガンナーとしての訓練を受ける。

ナッシュはなぜガンナーになれなかったのか？

ひとつ考えられることは、技術の不足からガンナーとして認められなかった可能性。しかし長老のうちにはナッシュを高く評価していた者もいるという。となればもうひとつは、なんらかの事件が起きた可能性だ。それがナッシュの妹やザジの事件に関わっているのかもしれない。

◀ザジとの戦いでは勝ったことがある。しかし、ガンの勝負ではないらしい。

ガンナーが持つ銃についてわかっていることは？

騎士級のガンナーたちは、ハルモニアの技術の粋を尽くした、世界に一つしかないガンを持つ。特にエルザが持っているシュテルンには精霊が宿るという。このガンに選ばれた者が本来はギルドの長となることになっていた。その他のガンナーはそれぞれ必要に応じて銃を選んでいるようだ。

◀ザジがナッシュに向けた小型のガン。隠密行動に適したものを選んだのだろう。

▶エルザが持つ2丁の銃は、盗んだもの。普通、騎士級ガンナーは1丁だけ。

Check 2 27の真の紋章のひとつ“獣の紋章”

ハイランド王国の切り札

『幻想水滸伝Ⅱ』の発端は、ルカ・ブライトがユニコーン隊壊滅を口実に都市同盟に攻め入ったことにあった。そもそもルカ・ブライトの目的は何であったのか。それはこの「獣の紋章」の解放である。

獣の紋章は27の真の紋章のひとつであり、古くからハイランドの王家が所有していた。皇都ルルノイエの宮殿に封印されていたことからも、それが王家のシンボルであったことがわかる。

ルカはこの獣の紋章に多量の血液を与え、解放することによって魔獣を生み出そうとした。そのためにミューズの市民をいけにえとして虐殺したのである。

◀獣の紋章の下僕クラスでさえ、ナッシュやエルザの攻撃をものともしない。

▶金の狼が火を吐く場面は、オープニングシーンだけ。本編にはない。

圧倒的なまでの戦闘力

獣の紋章は、戦闘力においてかなり高い能力を持っていると考えられる。『幻想水滸伝Ⅱ』では、大量の人の血によって目覚めさせられた獣の紋章が、巨大な銀の狼の姿となり、主人公たちの最後の敵としてたちふさがる。その力は輝く盾の紋章を持つ『Ⅱ』主人公でさえ油断ができないほどだ。

ナッシュを襲った金の狼は、この獣の紋章の下位の存在。ナッシュに対して初めて用いられ、その後ミューズ市を襲う。ミューズ市では、同じ金の狼に『Ⅱ』主人公たちが6人がかりで対処しているのだから、ナッシュとエルザのふたりだけでは非常に苦戦するのも当然のことか。

獣の紋章の力によって守られる狼は、ナッシュやエルザの攻撃をはじき返す。また一度狙った獲物をどこまでも追う執念深さも備えている。幸い、魔物なので長く活動することができないらしく、一晩ほどしか存在できないようだ。

◀ミューズ市を襲った異変。狼の姿をした何かがミューズを襲う。

▶ミューズ市では金の狼が複数登場。いくら倒してもきりがない。

◀最後の戦いでは獣の紋章そのものとの対決。紋章を狙って倒す。

Check 3 108人中で最もセコイ“根っからの盗人”ホイ

南方のカナカン出身。108人のうちプロフィールにはっきり“小悪党”と書かれてしまうのはホイだけだろう。ここではグリンヒルの森でエイダの馬にちょっかいを出しているが、この後南下してラダトで『Ⅱ』主人公の名をかたり無銭飲食。そこで本人とばったりでくわすことになる。しかし、仲間にして役にたったかどうかはやや疑問。

◀基本的にその場しのぎの悪さなので、なんだか憎めない。

Check 4 エイダ 森とともに暮らす防人

ファンも喜ぶ水浴シーン。エイダは普段から森を守る防人として暮らしている。あらゆる森の場所に精通しており、馬で進むナッシュたちに信じられないほどのスピードで追いついてくる。この後、森の村で鳥のモンスター・フェザーを救出。そこで『Ⅱ』主人公と知り合って同盟軍に参加することになる。怒ってなかったのかな。

◀普段と服装が違っているせいで、エイダとわかりにくい。

Check 5 元気娘ワカバと師匠ロンチャンチャン

にぎやか元気な格闘師弟

ここで出会うワカバは格闘家ロンチャンチャンの弟子。ふたりとも出身地は南方としかわかっておらず、もしかしたら、かなり南の地域からはるばるやってきたのかもしれない。方向音痴だし。同じ南方でもシンとは趣も性格もかなり違う。

ロンチャンチャンとワカバは、どちらも最初から白虎の紋章を身につけており、外すことができない。これはロンチャンチャン道場生の証なのかもしれない。紋章使用後にはバランスを崩す可能性があるのだが、ワカバの50パーセントに対し、ロンチャンチャンはそのリスクが20パーセントしかない。さすがは師匠といったところか。

◀嬉々として馬に乗るワカバ。ナッシュみたいな兄に憧れがあるらしい。

◀どんなノリにもついてくる軽快な機動力と素直な性格がワカバの特徴だ。

Check 6 本拠地に欠かせないエレベーターの秘密

エレベーターの動力とは

サウスウィンドゥのへんくつじじいとして名高いアダリー。彼の発明の才能はこの時代にあってはかなりのものだが、近所迷惑なのも事実。彼が同盟軍本拠地に引っ越して、近所の人々はさぞかしホッとしたことだろう。彼が作ってくれるのはエレベーター。階段を行き来しないですむので便利だ。ところが今回、その驚くべき動力が明らかに。てっきり蒸気機関でも使っているのかと思ったら、なんと人力。しかも覆面のいかつい筋肉男たちがロープでエレベーターを上げ下げしていたのだ。6人で乗ってもあのスピードとは素晴らしい。しかし、もうあまり乗る気がしない。

◀何の気なしに使っていたエレベーターにこんな秘密があったとは……。

▶グリンヒルで人知れずこんな特訓を行なっていたとは、本拠地では誰も知るまい。

Check 7 戦士の村出身、旅のカップル

シリーズ中、最もホットなカップル

『幻想水滸伝』から3年以上も続く長命カップル。結ばれる人間の少ないこのシリーズにあって、本拠地ではアツアツなふたりをうらやましがる人もきっと多かったことであろう。3年もふたりで旅をしてきて、ヒックスもいい加減そろそろ慣れてもいいかと思うのだが、未だに照れが抜けないらしい。この後、コボルト村でユニコーンに戦士として認められ、同盟軍に参加する。

◀この頃はまだふたりも17歳と15歳。いまも変わらず初々しい。

コラム3 『外伝』には他にも幻想水滸伝キャラクターが!!

この本では紹介しきれなかったが、『外伝』にはまだまだ多くの『幻想水滸伝』シリーズの登場人物たちが登場している。これでも一部にすぎないのが、このシリーズの恐ろしいところか。『外伝 Vol.2』にはどんなキャラクターが出るか楽しみだ。

ラウラ

▶この後も結局トゥーリバー市にはたどりつけなかった。

親友であるトゥーリバーの紋章師ジーンに会いに行くところ。実はジーンはこの時グリンヒルにいるのだが。この後、ラウラはティント市にいるところを同盟軍に拾われる。

メイザース

▶こんなに人の多い森で実験していては危ないのでは……。

魔法のプロ、メイザース。なにやら夢中になって魔法の研究をしているらしい。命拾いしたナッシュとワカバに気付かないまま、どこかに立ち去っていってしまう。

ジーン

▶ナッシュが目のやり場に困る格好。年齢不祥の謎の女性。

紋章師。自分のことを何も語ろうとしない謎の人。挑発的な服装には何か意味があるのかないのか。グリンヒルで講師をしているほかトゥーリバーで紋章師の店を出している。

ゲオルグ・プライム

▶伝説的な剣の使い手で、かつては赤月帝国の六将軍のひとり。

赤月帝国、ファレナの女王国、グラスランドでそれぞれ名声を得た伝説的な剣士。チーズケーキ好きで有名。『外伝』の隠しCGでもチーズケーキを食べていた。

あとは登場キャラ一覧で

ここには挙げられなかったメンバーもまだまだたくさんいる。特にたくさん登場するのはEpisode 2と3だ。これらのEpisodeを丹念に調べて行けば、すべてのキャラクターを網羅することも決して不可能なことではない。アニタはナナミの料理を食べるCGの背後にさりげなく映っており、『II』でも同じ宿屋で会う。ガスパーは『I』に登場した賭博師だ。

名前	特徴
キニスン	シロと仲良しの狩人
シロ	キニスンと仲良しの白い狼犬
レオナ	傭兵隊の面倒見のいいお姉さん
アンネリー	きれいな声の歌い手。ちょっと内気
ハウザー	ミューズの軍司令官。濃い人
ハンナ	放浪を続ける剣士
マクシミリアン	もとマクシミリアン騎士団長？
アニタ	トランのバレリアと仲のいい剣士
バド	モンスター使いの一族。寡黙
ボブ	いまはなき半獣人の村の生まれ
ガスパー	根っからの賭博師。カクの街の胴元
ジュド	グリンヒルで教える彫刻家

Last Episode『戦いの終わりと始まり』

あらすじ

グリンヒルで行き倒れていたところを拾われたナッシュ。王国軍に攻められて苦境のグリンヒルを見過ごせず、軍師として手を貸すことになる。ナッシュの指揮により一度は敵を退けたグリンヒルだが、ジョウイの策によってついに陥落してしまう。捕らわれるテレーズ。ナッシュはシンたちとともに彼女を救出し、グリンヒルを去る。

攻略のポイント

チャート上、困難な流れは何ひとつない。途中でいくつかの中途半端なバッドエンドがあるものの、選択肢もわかりやすく、それほど複雑な経路にはなっていない。ここで手に入れられるCGをすぐに見ることができるだろう。ここではスタリオンなどの“お助け”キャラクターを網羅することがポイントになろうか。『幻想水滸伝II』で語られなかったグリンヒル陥落の内幕をじっくり楽しもう。

Last Episode START

※Episode 3 の選択肢 1 で B を選択した場合のみ、LP＋1

Check 1 ▶36
Check 2 ▶36

(1) 群衆を押し分けて
A とにかく前へ ※LP 1 必要
B あきらめてもどる

A → LP−1、ジュド登場（仲間＋1）
B → LP＋1

(2) グリンヒルへの援助
A 力を貸す
B どうにか逃げ出す

A → 人気＋1
B → (3)

(3) シンの頼み
A わかった、手を貸そう
B それはできない相談だ

B → 人気−2 → **Last Episode END**

(4)“守りの天がいのお札”の起動
A しかたない、おれが!!
B くそっ、誰か ※LP 2 必要

B → LP−2、カーン登場（仲間＋1）

(5) へ

(5) テレーズに降る矢
A ここでテレーズがやられたら……
B 頼む!! 当たるな!!! ※LP 2 必要

B → LP−2、スタリオン登場（仲間＋1）

Check 3 ▶37

(6) 伏兵
A 新手か!!!
B 誰だ!!! ※LP 3 必要

B → LP−3、ゲオルグ登場（仲間＋1）

Check 4 ▶37

※カーン、スタリオン、ゲオルグの内の誰かに会っている場合 → (7)

※カーン、スタリオン、ゲオルグの内の誰にも会っていない場合 → **Last Episode END**

Check 5 ▶38

(7) ニナの誘い
A そうだな……
B 遠慮させてもらうよ

A → 人気＋1
B → 人気−1

(8) テレーズの決意
A 行っちゃダメだ！
B 行くのか……？

Check 6 ▶40
Check 7 ▶41
Check 8 ▶42

Last Episode END

Episode Title 戦いの終わりと始まり

「戦い」の意味のひとつは、もちろんグリンヒル市民の戦い。ナッシュの活躍によって一度は戦いを終えた市民は、遠からずまた戦火をくぐることになる。もうひとつは、ナッシュの戦いだ。ここでの戦いの終わりは、ザジとの新たな対決を生む。そしてもしかしたら、「戦い」とは『幻想水滸伝』シリーズに連綿と流れる、戦火の嵐をも意味しているのかもしれない。

Last Episode『戦いの終わりと始まり』

Check 1 ホレやすい娘、ニナの活躍

いい男を逃さずキャッチ

ホレっぽい娘、ニナ。他にこれほどわかりやすいアプローチをするのはテンガアールくらいか。『外伝』登場シーンで「異国の王子さま風の……」と誰かの噂をしていたようだが、ナッシュを見た瞬間にさっそく鞍替え。ナッシュが去った後では当然フリックと運命の（？）出会いをすることに。少なくとも男の趣味はいいと言える。もっとも『幻想水滸伝II』ではフリックから乗りかえることはなかったわけで、本物の恋に目覚めた可能性もゼロとは言いきれない。しかし、残念ながらフリックは亡きオデッサへの想いがあり、てんでニナを相手にしていない。

ニナ

▲グリンヒルではひたすらフリックを追いまわす。

▲『外伝』ではナースキャップをかぶった姿を披露。

Check 2 底知れぬ大人の魅力、エミリア

常に明るくふるまう大人

学園都市グリンヒル市の中心となるニューリーフ学院の受付を務める29歳、大人の女性。学院の事務処理の大部分を受け持っていると考えられる。仲間にした後は図書館の係になり、『II』主人公が持ってくる「ふるい本」について教えてくれる。『外伝』でテレーズの身代わりをしたり、『幻想水滸伝II』では主人公たちの秘密を共有したりと、わりとスリルを楽しむタイプだ。

『外伝』では、22歳のナッシュにまとわりつくニナへ敵意を燃え上がらせるシーンも見ることができる。どうやら年下もオーケーらしい。メガネの似合う才色兼備の人。読書家。

▲他人の秘密を知っても動じることがない。

▲メガネがキラリと光る一瞬。底の知れない何かを感じる。

エミリア

Check 3 世界で最も速い男、スタリオン

世界一を目指して逃げまわる人

『幻想水滸伝』シリーズ中、いちばん足が速いことで知られる"韋駄天"スタリオン。エルフの村の出身で、かなり南のほうに位置するが、彼の足ならハイランドまでの往復くらいあっという間だろう。真神行法の紋章を持つただひとりの男。やはりこの紋章は修行の成果で手に入るものなのか？ ちなみに、この紋章があればパーティーの歩くスピードが速くなる。

『幻想水滸伝II』ではラダトの街にいるが、どうやらグリンヒルから逃げてラダトまで走りついたらしい。仲間にするには戦闘で50回逃げてから話しかける。逃げ足も鍛えられるのか。

スタリオン

▲『幻想水滸伝』でもシルビナを救い出した男。

▲彼は真神行法の紋章をどこで入手したのやら？

Check 4 ジョウイとラウドの皮肉な上下関係

立場逆転の図式

ラウドはかつてジョウイの上司であった。自分の昇進のためにラウドはユニコーン隊を全滅においやり、秘密を知ったジョウイを殺そうとする。また、ジョウイがミューズのスパイとして駐屯地に潜入した時も、ラウドが彼を捕らえている。しかしその時ラウドは、まさかジョウイが上司になるとは予期しなかっただろう。

Last Episodeにあるとおり、ラウドは軍団長代理としてグリンヒル攻略を任されていたが、無能さを露呈して失敗。一方ジョウイはグリンヒル攻略を志願し、見事に成功。その褒美としてジルと結婚し、ルカの義弟として権力を強めていく。ふたりの差は開くばかりだ。グリンヒル戦、ラウドの援軍として派遣されたジョウイの心中は、いかばかりであっただろうか。

ハイランド国境

◀ジョウイを捕らえ、こわごわとルカのご機嫌をとろうとするラウド。

グリンヒル攻防戦

◀一方グリンヒルでは、捕虜になりかけたところをジョウイによって救われる。

Check 5 学園都市グリンヒルの最も長い一日

武装を持たない一都市の短い勝利

学園都市グリンヒルは軍隊を持たない。よって、他国軍隊の攻撃に耐えられるはずはなかった。そのため、都市同盟に参加し、いざという時には相互協力を頼める態勢になっていたのである。しかしミューズ市が陥落した現在、応援を頼めるのはマチルダ騎士団のみ。使者が援軍を連れて戻るまでの間、グリンヒルは王国軍を防いで持ちこたえなければならない。まして、ミューズへの支援で食糧不足に陥っている。

誰もが内心無理だと思っていたその防衛戦は一度だけの勝利を飾る。それは市民全員が一丸となって努力した賜物であった。そして、王国軍のさらなる策略にさらされるまでの、ほんのつかの間の勝利であった。

◀一丸となっての戦い。市民たちの団結が勝利のカギ。

▶まもなく王国軍が制圧。同盟軍が解放するまで支配下に。

▶剣の達人。愛剣タランチュラを駆使したクモ斬りで敵をなぎ倒す。

テレーズ・ワイズメル

ワイズメル家の長女で、死んだ父に代わってグリンヒル市長代行を務めるが、市長になる気はないらしい。責任感が強くしっかりした女性だが、それだけに責任の重さに疲れてしまうことも。どんな境遇でも、他人を見捨てることができない優しさを持ち合わせている。常にシンが傍らで守っている。

▶責任感ある彼女の存在は、街の人々の心の支えとなっている。

シン

ワイズメル家に仕える剣の達人。珍しいクモ斬りの紋章を持つ。南方からやってきた異国情緒あふれる人。ターバンがトレードマーク。テレーズを守るためには手段を問わない。無口な性格の反動なのか、極端な行動に出る危険な一面も。今回もナッシュの腕前を見るために突然斬りつけてみたりする。

"軍師"ナッシュの大風呂敷

ナッシュは、軍師として信頼が重要であることをよくわかっていた。ナッシュの部下となるのはグリンヒルの市民たち。彼らが手足のように動いてくれないことには、勝利はおぼつかないのである。しかも、軍隊経験のない市民たちは上官の命令に服従する習慣がない。いかにして市民からの信頼を集めるかという問題を前に、ナッシュに残された手段はハッタリしかなかった。

そこで700万ポッチの莫大な報酬で雇われた軍師というふれこみで市民にアピール。有名なシルバーバーグ家の名前を出してまで市民の協力を得ようする。幸い、腕自慢の連中を投げ飛ばすというデモンストレーションも効果を奏し、市民たちは進んで協力してくれた。それによって、グリンヒル防衛が可能となったのだ。

◀莫大な報酬で雇われたという演説でハクをつけるわけだ。

▶軍師としての知識は本当は父親ゆずりのものだった。

『幻想水滸伝II』におけるグリンヒル

『幻想水滸伝II』にグリンヒルが登場するのは、グリンヒルが王国軍の手に落ちてから。つまり、ナッシュと入れ替わりで『II』主人公たちがやってくることになる。『II』主人公たちはニューリーフ学院の学生としてグリンヒルに潜入。『外伝』でナッシュとシンが隠したテレーズを探すため、グリンヒルを捜索する。実際にはシン、ニナはもちろん、エミリアやジーンやジュドもテレーズのことを知っていたはずだが、誰も教えてあげなかったらしい。なので『II』主人公たちは独自にシンのあとをつけ、テレーズの隠れ家を発見する。その後、テレーズは市民を守るために王国軍に名乗り出るが、逆に市民はテレーズを守るために蜂起。テレーズはグリンヒルを逃れ、同盟軍に合流して戦うことになる。

グリンヒルを離れて、
もう何ヶ月が経つだろうか？
風の噂では新同盟軍が、
グリンヒル解放をなしとげたと言う。

◀ナッシュは遠く離れた場所でグリンヒルの噂を聞く。

II
ジョウイ
「ハイランドも、都市同盟も
ルカの好きにはさせない・・・・・・・」

▶グリンヒルで『II』主人公一行とジョウイは一時再会する。

Check 6 ナッシュに迫る“従者級”ガンナー、ザジ

ナッシュとの確執は？

ナッシュを付け狙う男ザジ。シードやクルガンに情報を流し、グリンヒルではナッシュの宿の食堂に出現。そこで彼はナッシュを殺すことを宣言する。彼はいったいどのような人物なのだろうか？

わかっている範囲では、まず“ほえ猛る声の組合”の“従者級”ガンナーであるということ。髪の色、名前、すべて偽りだが、過去に何かの事件でナッシュと戦い敗北しているということ。そして、その時の恨みからあらゆる手段を使ってでもナッシュを殺すつもりでいるということだ。いったいふたりの間にどのような事件があったのかは、今後明らかになるだろう。

◀シードとクルガンにナッシュの情報をもらし、彼の立場をあやうくする。

▶小型拳銃をつきつけるザジ。彼はどうしてナッシュを狙い続けるのか？

ザジは死んでいたはず!?

Episode 3でシードとクルガンは、ハルモニアからやってきたザジという男が情報を提供した、と告げる。ナッシュはそれまでザジは死んだと信じており、ザジの生存を知ると突然生への執着を見せはじめる。Last Episodeでは、グローサー・フルスに塗られた毒がザジを殺していたはずだという会話がある。ふたりはいったい何のために戦ったのか。そしてナッシュの妹や、ナッシュが組合を追われたことはそれにどう関わってくるのだろうか？

◀猛毒ゾディアックタワーに侵され死んだはずが……。

ザジの目的は？

端的に言って、ザジの目的はナッシュを殺すこと。しかし直接は手を下さず、巧妙な手口を選んで殺す必要があるようだ。シードとクルガンに殺させようとしたり、グリンヒル戦の最中に銃も持たずにナッシュを襲ったりと、自分たちの関与を隠そうという意図が見られる。彼の行動は必ずしも公式の命令によるものではないらしい。また、自分がナッシュを殺すと執拗にナッシュにわからせようとしていることから、復讐の意味あいが強いとも考えられる。

◀ナッシュを殺すのは自分だと宣言するザジ。

Check 7 最後にあらわれる人物、残される謎

後姿が見えるこの人物は誰だ？

テレーズをミューズ兵から奪い返し、森の隠れ家にかくまってからグリンヒルを去ったナッシュ。その後、どこかへ向けて歩みを進めるナッシュに、話しかける人物がいる。はたしてこの人物は誰なのか？

ナッシュに「あんた」と呼びかけ、そしてナッシュは「止める気ならあの時のように死ぬ気で来い」と答えている。ナッシュとは以前から知っている仲なのか？　そしてナッシュはどこに向かうつもりなのか？『外伝Vol.2』で語られる今後の展開に期待したい。

◀なにか軍服のようにも見える服装。いったいどういう人物なのだろうか？

▲ナッシュはピリカと妹を重ね合わせる。彼女に何が？

▲ナッシュを狙うザジとの対決は、どんな結末を迎えるのか。

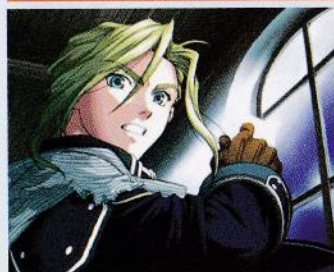
コラム4 お札の使い方についての新しい要素

これまでの『幻想水滸伝』シリーズでは、単なる便利アイテムとして戦闘中に“使う”だけだったお札。しかし今回の『外伝』はアドベンチャーゲームになったこともあり、お札がこれまでにはない特殊な使われ方をしている場面が随所にある。ロールプレイングにはなかったドラマチックなお札使用時の新要素をここでは3つ紹介しよう。

時間がかかる

◀破魔の札の起動にはかなり時間がかかる。札それぞれの起動時間があるらしい。

札を防御に使う

◀クルガンの雷の魔法を土の札で受ける。かなりトリッキーな使い方だ。

レベルが低いと起動しない

◀これまた珍しいシーン。場合によっては起動失敗なんてことも起きるのだ。

Check 8 CGを100%集めるための特別チャート

隠しCG NO.133～137を集める

『外伝』のタイトル画面からSPECIALモードに入ると、それまでゲーム中で見たCGを確認することができる。なかでもNo.133からNo.137までは、ある条件でクリアしないと見られない、いわばご褒美のCG。ここではその条件とポイントを紹介していこう。

まずクリアする時には、スタッフロールとエピローグがあるエンディングを迎えるのが基本。Last Episodeでバッドエンドになってしまうとゲームクリアにカウントされないので、ロードしてやりなおそう。

NO.133
Episode 3を裏ルートでクリアする

Episode 3までLPを残らず集めて進むことになる。これについては右側で詳しく解説しているので、注意してそちらを読んでほしい。

◀チャートがないと難しい。しかしこの本があれば簡単に取れるはず。

NO.134
秘密度を6以上でクリアする

ナッシュの過去について探る秘密のパラメータを6以上に上げる。Episode 3までのクライブやエルザ、ザジとの会話がポイント。

◀エピソード4に入ると秘密度は上がらなくなるので注意。

NO.135
人気度を8以上でクリアする

基本的にいいことをすれば上がる。Episode 1のシエラとの最初の会話で稼いでおく。Last Episodeでもプラスになる選択肢が多い。

◀皆のために頑張れば人気が上がる。単純明快。いい人と言われよう。

NO.136
LPを8以上残してクリアする

Last Episodeでカーンかスタリオンに会うとLPが減るので、それまでにLPを最高に。どちらかには会わないとバッドエンドになってしまう。

◀ゲオルグに会うとLPがマイナス3されてしまうのでゲット不可能に。

NO.137
仲間を7人以上でクリアする

Episode 3で裏ルートを通ると人数が足りなくなるので、Episode 1でLPを稼ぎ、2と4で地道に仲間を増やすしかない。結構難しい。

◀仲間とLPをはかりにかけつつ進むことになる。チャートをチェック。

取りにくいルートを攻略

取りにくいルートというのは、実は主に前半にある。というのも、後半に行くまでには多少LPがたまっているので、LP消費の選択肢を選ぶことが容易になるからだ。前半のLPが少ない時期の選択肢のほうが選ぶのが難しいということを覚えておこう。

シエラとの相性
基本的にボタン連打でOK

シエラに優しい選択肢を心がければオーケー。実は一番上の選択肢を選び続けるだけで、シエラの主なCGをいくつか入手することができる。

◀白鹿亭でのCGは必見。ふたりのささやかな交流を見ることができる。

Episode 3の裏ルート
幻想キャラ総出演!?

Episode 3最初の選択肢は、谷間を越えるか、それとも迂回するかの選択。ここで迂回すればエルザと遭遇し、金の狼と戦う通常のルートになる。しかしフックを使って強引に谷間を越える選択肢を選べば、『幻想水滸伝』キャラクターが次々と登場する、ヘンテコな裏ルートに突入することができる。しかし、この谷間越えの選択をするには、10ポイントすべてのLPを消費しなければならない。そのためにはEpisode 1と2で無駄なくLPを集めておく必要がある。右側にLPがプラスになる主な選択肢を表にしておいたので、各Episodeのチャートとともに参考にして欲しい。もちろんLPを消費する選択肢はすべて避けること。

なお、LPをフルにためた状態のデータをひとつ残しておくとCG集めが楽になる。Episode 2終了時点のデータは上書きせずに残しておくようにしよう。このデータをロードすれば後半の選択肢を選びやすくなる。

隠しパラメータに注目

隠しパラメータは秘密、人気、仲間の3つ。これらによって変化する分岐もあるので注意しよう。特にシエラのパートでは人気とLPの択一になる。人気をとるか、LPを取るかを決めて集中して進めると、能率よくCGを集めることができる。

アヤナとの戦い
LPを使わずに集めていく

シエラの人気を捨ててかかる。LPを集めるためにシエラをけなしつづける必要があるのだ。バスタブをひっくり返すのがコツ。

◀アヤナが窓の鍵を持ってこなかった時点でこうなることは予測できたはず。

LPがプラスされる選択肢

Episode 1	「やめろ!!この妖怪オババ!!」
Episode 1	「こら、人の上で寝るなオババ!!」
Episode 1	「いいトシして何が“乙女”だ。」
Episode 1	「きみの部屋のカギと一緒に……」
Episode 1	「さっさとやれ妖怪オババ!!」
Episode 1	“札”を使う
Episode 1	「正義のためだ!!」
Episode 1	エピソード終了時に自動でプラス1される
Episode 2	気にしないで食べる
Episode 2	エピソード終了時に自動でプラス1される

コラム5 『外伝』に登場した新キャラクターたち

『外伝』になって新しく登場したキャラクターたち。ひとつここでまとめて紹介しておこう。ザジ以外はおそらく今回のみの登場で、他で遭遇することはあまりなさそうだ。しかし外伝の魅力を彩る、印象深いキャラクターであることは間違いない。

リイン

シエラのかつての恋人。月の紋章が盗まれて蒼き月の村が滅び始めた時、彼は呪われた生を選んでしまった。

アヤナ

リインによって吸血鬼になった少女。はじめはナッシュといい感じになっていたのに。実際はかなり怖い人だった。

執事

最初から顔が青くてあまり愛想のよくない人。アヤナのほうが感じよく油断を誘うだけに、危険度が高いかもしれない。

ユリ

グリンヒルの宿屋で働く女の子。行き倒れのナッシュに対しても親切にしてくれて、にこやか。看板娘に違いない。

ザジ

ナッシュを付け狙うガンナー。かなり執念深い性格と思われる。

その他の人々

グリンヒルの市民兵、人質の子供など。ゾンビなんてのもいた。

第2章 幻想水滸伝の世界

テンプルトンが足で調べた

幻想ワールドの歩き方

はい、これが僕がいままでに調べただいたいの地図ね。それでいったい何が知りたいの？　全部？　全部は話せないよ、多すぎて。

1 世界・風土『幻想水滸伝』の世界を俯瞰する

地図の下半分を占めるのがトラン共和国。上半分がジョウストン都市同盟とハイランド王国。そして、その北方がハルモニア神聖国である。この範囲では気候はおおむね温暖で、降水量もそこそこ。交通はほとんどが徒歩であるが、ふたつの湖を利用した水上交通もよく使われており、いくつか発達した港町がある。

トラン共和国

トラン共和国は、トラン湖を囲む形で領土を持っている。トラン湖中央の古城は解放軍の本拠地があったことで有名。赤月帝国の時代からそのままグレッグミンスターを首都としており、政治・経済の中心地となっている。現在領内はおおむね平和で安定した状態が続き、そのためか、優秀な人材の一部が北の都市同盟に流出しているという噂もある。

領内には竜洞騎士団、エルフ、ドワーフなどデリケートな勢力の居留地を抱えており、これらをまとめあげている大統領レパントの政治手腕は高く評価されている。

ジョウストン都市同盟

アナベル市長のミューズ、グランマイヤー市長のサウスウィンドゥ、マチルダ騎士団などで構成される都市国家群。北のハイランド王国、南の赤月帝国との武力抗争に対抗するため、ジョウストンの丘（ミューズ市内）で同盟が結ばれたことでその名前がついた。歴史的には南北との侵略戦争が絶えなかったが、赤月帝国崩壊後トラン共和国とは抗争が減り、ハイランドとも休戦協定を結ぶなど、平和への努力が続けられている。今回の戦乱では多くの都市が戦場となって荒廃したものの、復興が進んでいる。

グレッグミンスター

◀美しい都、グレッグミンスター。帝国時代の邸宅も豪奢。

竜洞騎士団

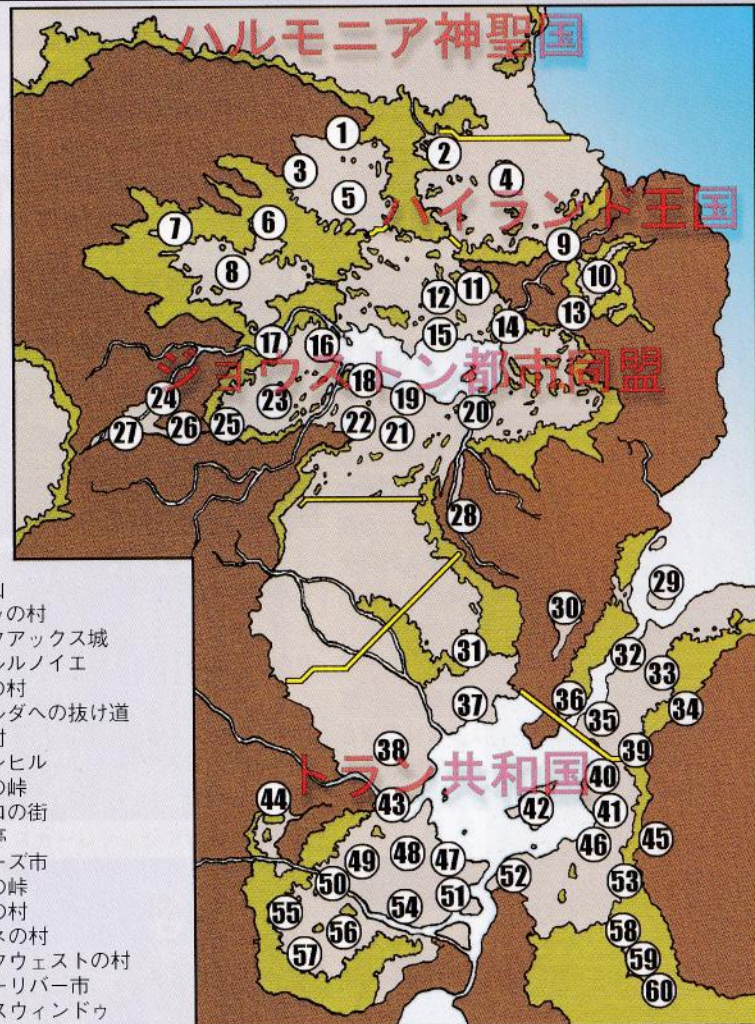
◀多数の竜騎士を抱え、軍事的にも政治的にも非常に大きな役割を持つ。

サウスウィンドゥ

◀故グランマイヤー市長の指導のもとに大きく発展した。

ロックアックス

◀強力なマチルダ騎士団を擁し、都市同盟の戦力の要となっている。

幻想水滸伝 完全MAP

1. 洛帝山
2. サジャの村
3. ロックアックス城
4. 皇都ルルノイエ
5. 街道の村
6. マチルダへの抜け道
7. 森の村
8. グリンヒル
9. 天山の峠
10. キャロの街
11. 白鹿亭
12. ミューズ市
13. 燕北の峠
14. トトの村
15. コロネの村
16. レイクウェストの村
17. トゥーリバー市
18. ノースウィンドゥ（本拠地）
19. クスクスの街
20. ラダトの街
21. サウスウィンドゥ市
22. 風の洞窟
23. コボルト村
24. ティント市
25. 竜口の村
26. 虎口の村
27. クロムの村
28. バナーの村
29. 魔術師の島
30. サラディ
31. カレッカ
32. グレッグミンスター
33. ロックランド
34. 清風山
35. レナンカンプ
36. 虎狼山
37. キーロフ
38. モラビア城
39. クワバの城塞
40. セイカ
41. カク
42. トランの古城（本拠地）
43. 北の関所
44. 竜洞騎士団領
45. ドワーフ鉱山
46. コウアン
47. テイエン
48. アンテイ
49. スカーレティシア城
50. ロリマーの城塞
51. リコン
52. ガランの城塞
53. 大森林の村
54. ソニエール監獄
55. クロン寺院
56. 戦士の村
57. ネクロードの城
58. コボルト村
59. エルフの村
60. パンヌ・ヤクタ城

2 文化 多様な文化が盛えるごった煮地域

この地方の文化については、非常に多種多様であり、かなり独自の文化を築いている地域も多い。コボルトなど異種族についてはともかくとして、行き来の自由なこの地域においてこれほど多様かつ独自の文化が発生したことは驚きに値する。しかし、またそれも自由な雰囲気があればこそであろう。ここでは食、学問、娯楽、建築、職業の5分野について、この地方の文化的特徴を概観していきたいと思う。

食 料理人たちが腕を競う

食文化は非常に豊かで、この地域のいたるところでおいしいものに出会うことができる。農業、畜産業や湖での漁業によって豊富な食材が確保できることもあり、料理に関してはとてもハイレベル。シチューなどの家庭的な味から「まんがんぜんせき」のような高級料理にいたるまで、ありとあらゆる料理を味わうことができる。時には味勝負といったことも行われ、食に対する要求はかなり高い。とは言っても、みんながみんな味がわかって料理も上手、というわけではないらしい。ちなみに食事のマナーについてはあまり重視されないが、貴族や苗字を持つ上流階級などではマナーをしつける家庭もあるようだ。

◀味音痴の人もいる。彼は味覚がまったく常人と異なり、恐ろしい料理を作る。

▶同盟軍の食堂。本拠地の敷地内でさまざまな食材を自給しているので新鮮。

学問 学問に国境なし

学問については、かなり限られた地域でしか発達していない。各国の産業は商業の比重が大きく、学問を育てる気風にないからだ。一部には兵法を教える私塾のようなものもあるが、これは軍事的な要素と言うべきか。しかし、主要都市には図書館を持つものもあり、今後学問を志す者も増えると思われる。

なかでもグリンヒルはニューリーフ学院を中心とした学園都市として知られ、広く門戸を開いている。講師には優秀な人材を各地から招聘。グリンヒルの緑に囲まれた環境は学習に最適とのこと。生徒たちはそれぞれの専門分野を講師について修行を積んだあと、卒業して各地に旅立っていく。

◀なかにはいつ何を勉強しているのかよくわからない生徒もいるらしい。

▶同盟軍は本拠地に大きな図書館を持つ。司書はグリンヒル出身者。

娯楽 民衆の遊びは?

まず民衆に最も浸透しているのは、芸術。街でも流しの楽団や踊り子が芸を披露する風景はたびたび見かけることができ、簡単に楽しむことができる。他には彫刻や絵画などを志す人間も各地に多い。彼らが作った作品は、交易所を通じて流通していることも多く、時には高価な値がつく場合もある。

それから単純な賭けごとの類。特にこの地方で人気があるのは3つのサイコロを使う「ちんちろりん」で、青少年への影響を心配する声もちらほらと聞こえるようだ。

◀深い森で勝負に熱中する怪しいふたり組を見たという噂も、一部で流れている。

▶美しい歌声は常に人の心を癒す。どこに行っても楽団や踊り子は人気がある。

建築 様々な様式が混在

建築は種族による差が非常に大きい。それが顕著なのは3種族が混在するトゥーリバー市だ。コボルト風の円筒形の小さな家、ウィングホードの板壁の家、そして人間の石造りの家と、3つの異なる建築様式がある。

それ以外では立地と建築材による違いが大きい。たとえば岩壁を活用したティント市や、丸太を多用する森の村などがその例になる。ごくまれに、スカーレティシア城のように非常に特異な外観をもった建築物も見られる。建築家のセンスがかなり突出した例だ。

◀いい意味でも悪い意味でも突出したセンス。ある意味最先端を突き抜けている。

▶まるで集合住宅のような外観を持つウィングホードのエリア。

職業 人々の生活の糧

人々はどのようにして生活の糧を得ているのだろうか。商店はどの街にも必ずと言っていいほど存在している。グレッグミンスターやラダトのような交通の要衝では交易も盛んで、それによって大きな利益を上げる商人も出てきた。それ以外では、農業従事者が多いようだ。また、数々の職人も忘れることはできない。鍛冶屋、紋章師、札作り職人をはじめ、珍しい音職人や窓職人など、多くの職人をあげることができる。彼らの技術が街で重宝されていることは間違いない。

◀トゥーリバーの凄腕の紋章師。彼女はグリンヒルでも講師として教えている。

▶各地の商品を運ぶことによって、利益を上げる交易商たち。

3 人種 まさに人種のるつぼとも言うべき世界

この世界にはさまざまな人種が渦巻いている。数の上で一番多いのは人間だが、それ以外にもコボルト、エルフなど、多くの種族がある。どの種族もそれぞれの肉体的、文化的な特徴を持ち、多くは村単位で自分たちの共同体を築きながら生活をしている。ここでは、都市同盟やトラン共和国内で見られる代表的な種族をいくつか挙げ、その生活様式、特徴、種族同士の関係などについて紹介していこう。

人間 最も多い人種

人間は数の上で最も多く、この世界のどこででも普通に見かけることができる種族だ。あえて特徴を挙げるなら、その数の多さと、適応能力、多様性になるだろうか。人間はどんどん数を増やし、居住地域を少しずつ拡大している。そして、同じ人間であっても地域ごとにさまざまな文化を築いている。この適応力と多様性こそが、人間の生活を支えているのかもしれない。ただ、外見や文化、血統などが分化した結果、争いの原因となることもある。数の多さも伴って、同じ人間同士での争いは非常に多い。それは歴史を紐解けば明らかだろう。ハルモニア神聖国などでは貴族の血統に特権があるらしい。

◀ハルモニアの典型的な貴族の子弟。国内では一級市民として扱われる。

▶カラヤ族の女性。独自の民族衣装は、他の地域の人間と大きく異なっている。

コボルト 優秀な戦士を輩出

犬のような顔をしたコボルト族は、人間についで数が多く、あちこちに居留地を築いている種族だ。トゥーリバー市に居住しているコボルトがよく知られているが、その南の方にはコボルトだけの居留地があり、さらに南、トラン共和国内にも居留地がある。魔法にはあまり才能がないが、武器での戦闘は非常に優秀。コボルトの戦士は戦闘に際して勇敢に戦うことで知られ、同盟軍のゲンゲン、リドリー、ボリスをはじめ、多くの戦士や軍人が、戦場で活躍の場を得ている。防具としてさまざまな首輪を好むなど「やっぱり犬っぽい」という説もアリ。その外見から女性や子供に人気が高い。でも「ワンちゃん」は禁句。

◀同盟軍の初期からのメンバー。コボルト村一番の剣士だという。

▶トゥーリバー市のコボルト居留地。タコスフライが人気の特産品。

エルフ 魔法に秀でた才能を持つ

魔法に素晴らしい才能を発揮する一族。比較的身のこなしが軽いのも特徴のひとつ。身体的には、とがった耳と細身の体格で人間と見分けることができる。赤月帝国内に大きな居留地があったが、門の紋章戦争の際に帝国軍に焼き払われて多くの死者を出し、現在ではあまり見かけることがなくなってしまった。まれに都市同盟の領内で、疾風のように駆け去るエルフを見たとの噂を聞くことがある。

◀青い服をまとったエルフが、驚異的なスピードで走り去るのが目撃される。

ウィングホード 翼を持った元気な種族

彼らは現在、トゥーリバーの居留地で確認されているだけの翼人種である。翼の形態はコウモリに似ており、空を飛ぶことができる。トゥーリバーは彼らの本来の居住地ではないが、かつての英雄ゲンカクの力添えでここに暮らすようになった。彼らの長は“一番翼”と呼ばれ、現在ではスースーという老婆がその地位にいる。人間エリアでは一部ウィングホードの子供が悪さを働いて困っているとの話もある。

◀トゥーリバー防衛戦では翼を活かした戦略で王国軍を退けた。

ドワーフ 他種族への不信は根強い

ドワーフ族は、トラン共和国の南東部の山地に居留地を持っている。門の紋章戦争においても、比較的戦火を浴びることのなかった地域である。彼らは非常にプライドが高く、他の種族との交流に強い不信感があるようだ。そのため、門の紋章戦争においても、協力をとりつけるのが非常に困難だったらしい。地下何層にもおよぶ巨大な大金庫を製作し、一族の宝をそこに保管しているとも噂されている。

◀鉱産資源や工業に関する技術、知識ではドワーフにかなうものはいない。

その他の種族 吸血鬼や獣人族も存在

ここに挙げた5つの種族は一般に知られている比較的大きな居留地を持ったものだ。しかし、その他さまざまな種族が少数ながら存在する。月の紋章によって吸血鬼となった人々が暮らす“蒼き月の村”は現在では滅びているが、一部吸血鬼は人血を吸うことで生き延びているとされる。また獣人族の姿も一部で確認されている。今後もさまざまな地域から流れ込む少数民族は種類が増える一方だろうと思われる。

◀滅亡したと考えられている蒼き月の村。平和的な吸血鬼の村だったらしい。

4 紋章・魔法 この世界を支配する紋章の力

この世界において、紋章とは非常に重要な要素のひとつと考えられる。世界の始まりから関わっていたとされる、恐ろしく強大な力だからだ。一部の権力はこの紋章と密接に結びついているし、戦闘においてもこれらの紋章の力が果たす役割は大きい。また紋章師という職があるように、生活レベルでも多くの産業や技術に影響を与えている。ここでは、紋章のさまざまな側面を挙げて紹介していこう。

27の真の紋章

世界の始まりには、27の紋章が存在し関わったとされる。すなわち、この27の紋章は世界を動かす原動力であると言っても過言ではない。27の真の紋章の所在は、そのほとんどが不明だが、一部だけ明らかになっているものもある。門の紋章の一族、トラン建国時の解放軍リーダーが持つソウルイーター、竜洞騎士団の長ヨシュアが持つ竜の紋章などだ。

通常、真の紋章を宿した者は不老不死となり、歳を取ることができない。所有者が真の紋章を誰かに譲り渡した時はじめて、不死から解き放たれる。しかし、強大な力を秘めた紋章だけに、その継承には細心の注意が必要だ。真の紋章は、強烈な力とそれに伴う危険の両方をはらんでいるのである。

ちなみに、真の紋章のいくつかはふたつ1組として存在することが知られている。表と裏の2面を持つ門の紋章や、輝く盾と黒き刃に分かれる始まりの紋章などである。これらがなぜ分けられ、そしてどのように作用するかは、はっきりとはわかっていない。

紋章名	所有者
ソウルイーター	『I』主人公
竜の紋章	ヨシュア
門の紋章（表）	ウィンディ
門の紋章（裏）	レックナート
輝く盾の紋章	『II』主人公
黒き刃の紋章	ジョウイ
真の風の紋章	ルック
真の土の紋章	ササライ
月の紋章	シエラ
夜の紋章	星辰剣
獣の紋章	ハイランド王家
円の紋章	ヒクサク
八房の紋章	ユーバー

◀生と死を司り「呪いの紋章」とも呼ばれるソウルイーター。

◀強力な回復の力を発動させることができる、輝く盾の紋章。

◀覇王の紋章で黄金竜となったバルバロッサ・ルーグナー。

封印球を入手する

真の紋章以外の紋章は、通常、封印球の形で入手できる。封印球とは紋章を宿した球である。これを紋章師が独自の技術で人間の体内に宿すことにより、紋章の力を身につけることができるようになるわけである。

しかし、これにはいくつかの例外があって、個人が所有する紋章の中には、本人との結びつきがあまりに強固なために外すことができないものもある。特に格闘、体術などの力を秘めた紋章には、封印球にできないものが多いようだ。また、この封印球を札作り職人のところに持っていけば、その力に応じていくつかの札を作成してくれる。

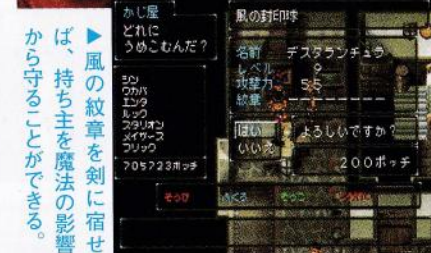
◀拳法家が持つ白虎の紋章。きわめて肉体的な紋章で外すことができない。

▶速度が速くなる真神行法の紋章。現在ひとつだけ存在が確認されている。

戦闘で役立つ魔法の数々

紋章が秘めている力は非常に強力である。それはさまざまな形で所有者を助けてくれる。魔法の発動が最も普通の形ではあるが、それ以外にも敵の魔法をはじいたり、火炎の攻撃を完全に防いだりと、特殊な効果を得られるものがいくつもある。

また、それほど特別な力の発動でないまでも、五行の眷属と呼ばれる火、水、風、土、雷とその上位の紋章は武器に宿すことができ、それぞれの属性で所有者を助けてくれる。こうした利用方法も、紋章の重要な性格のひとつ。しかし、なかには所有者に不利となる性格の紋章もあるので、十分注意したい。

◀蒼き門の紋章は、空虚の世界から住人を呼び出す。強大な力を持つ。

▶風の紋章を剣に宿せば、持ち主を魔法の影響から守ることができる。

便利なお札の使い方

世間では簡便な魔法として広く利用されているお札であるが、封印球からお札を作る技術は比較的珍しいものである。その技術を持った人間はなかなか見つけることができない。その技術者をグリンヒル近辺の森で見たとか、ティントで見たとかいう噂もあるようだが、所在はどうもはっきりしない。

◀札作り職人。トゥーリバー以外の場所で目撃されている。

コラム 6 『幻想水滸伝』の中核、紋章のすべて

『幻想水滸伝』にとって世界の根幹にかかわる要素、それが紋章。ここは紋章を愛する人々のための2ページである。普段あまりしみじみと見れない紋章をじっくりと。

27の真の紋章とは

世界の創世に関わったとされる紋章。強大な力を持っているが、かといってすべてが便利なだけでもない。力があるがゆえに持て余すということもある、きわめてやっかいな代物。現在世界にある紋章は、すべて真の紋章の下位に属する。特に蒼き門の紋章は門の紋章の下位、闇の紋章はソウルイーターの下位であるらしく、強力な魔力を秘めている。真の紋章はストーリーにも大きく関わっている。右ではこれまでに『幻想水滸伝』シリーズに登場した真の紋章について、少し詳しく説明を加えているので参考にしてほしい。

呪いの紋章 ソウル・イーター

ソウル・イーター

正式には「生と死を司る紋章」。その力は、所有者に親しい者の魂を喰い尽くす。『I』ではテオ、グレミオ、そしてテッドと犠牲は続く。『I』主人公は悲劇の拡大を防ぐために人知れずトラン共和国を去った。

紋章マークを一挙公開!!

ゲーム中に登場する紋章イラストを一挙公開。魔法使用シーンでちらっと見えるだけの紋章をじっくり眺めるチャンス。これだけすべてのイラストが並ぶ機会はそうそうないよ。

水の紋章 / 風の紋章 / 土の紋章

破魔の紋章 / 火の紋章 / 雷の紋章 / 魔力強化の紋章 / 闇の紋章 / ピクシーの紋章

覚醒の紋章 / バランスの紋章 / 火とかげの紋章 / 火封じの紋章 / ドレインの紋章 / ぬりかべの紋章

眠りの紋章 / ゴズの紋章 / 蒼き門の紋章 / 瞬きの紋章 / イッカクの紋章 / タイタンの紋章

始まりの紋章～輝く盾と黒き刃～

始まりの紋章

かつてゲンカクとハーンが宿したが、その力を恐れて封印した紋章。それを『II』主人公とジョウイは宿してしまう。ふたつの紋章は裁きを意味する紋章だという。

黒き刃

輝く盾

その他登場した真の紋章は

獣の紋章

獣の紋章、月の紋章などがゲーム中に登場し、ストーリーを盛りたててきた。『外伝』ではハルモニアが大きく関わっているだけに、今後円の紋章も登場するかもしれない。

◀門の紋章を持つレックナートも重要人物のひとり。

白き聖女の紋章 / トンビの紋章 / オオタカの紋章 / レオの紋章 / バイパーの紋章 / 王者の紋章

かめの紋章 / 疾風の紋章 / モズの紋章 / 金運の紋章 / 獅子の紋章 / おぼろの紋章

幸運の紋章 / からくりの紋章 / しでんの紋章 / わけみの紋章 / 真神行法の紋章 / こもれ日の紋章

ほむらの紋章 / はやぶさの紋章 / かえし刃の紋章 / 必殺の紋章 / フェロの紋章 / みきりの紋章

エミリアが教える

幻想の歴史の時間

さあ皆さん、私と一緒に歴史のお勉強を始めましょ♪　えっ？
歴史なんてわからない？　大丈夫。私が教えてあ・げ・る！

●『幻想水滸伝』世界における歴史年表

年代	出来事
太陽暦前２年	・英雄ヒクサクがハルモニア神聖国を建国
太陽暦元年	・ヒクサクが神官長となる
太陽暦70年	・ハルモニア神聖国が門の紋章の一族を滅ぼす
太陽暦78年	・蒼き月の村が衰退を始める
太陽暦110年	・デュナン君主国が成立
太陽暦150年頃	・隠された紋章の村が滅びる
太陽暦185年	・ミューズ市が成立
太陽暦212年	・トゥーリバーの二院議会が成立
太陽暦230年	・ハルモニア神聖国の内乱。赤月帝国が独立。ルーグナー家が覇王の紋章を入手する。赤月帝国暦元年
太陽暦237年	・ハルモニア神聖国の内乱鎮圧の功を認められたブライト家がハイランド王国を建国。ハルモニア神聖国より皇王の位を授与される。ハイランド暦元年
太陽暦252年	・デュナン君主国で革命。サウスウィンドゥ市が成立
太陽暦280年	・ミューズ市の資金を元にマチルダ騎士団が結成される
太陽暦294年	・マチルダ騎士団がミューズ市から独立
太陽暦314年	・ミューズ市、サウスウィンドゥ市、トゥーリバー市、マチルダ騎士団によるジョウストン都市同盟が成立。ジョウストン都市同盟暦元年
太陽暦362年	・ミューズ領内グリンヒルに、ワイズメル家がグランリーフ学院を創立
太陽暦366年	・ティント鉱山を母体にティント市が成立。都市同盟に加入
太陽暦373年	・グリンヒル市がミューズ市から独立
太陽暦378年	・グリンヒル市がジョウストン都市同盟に正式加入
太陽暦392年	・グランリーフ学院がニューリーフ学院に名称変更。学長を選挙制によって選出するようになった
太陽暦428年	・ハイランド王国がジョウストン都市同盟に侵攻
太陽暦432年	・ティント領内で居住地を失ったウィングホードが、ゲンカクの援助によってトゥーリバー市に住めるようになる
太陽暦434年	・同盟軍指揮官ゲンカクとハイランド第一軍団長ハーン・カニンガムを中心に休戦協定が結ばれる。ハイランド東方の土地の領有権をめぐり、ハーン・カニンガムとゲンカクの一騎討ちが行なわれる
太陽暦446年	・赤月帝国の継承権をめぐり、継承戦争が勃発
太陽暦447年	・都市同盟が赤月帝国に侵攻
太陽暦448年	・カレッカの虐殺事件
太陽暦449年	・ノースウィンドゥの村が壊滅

150年頃の村の様子

太陽暦150年頃のとある村の様子。現在とそれほど大きく変わった生活はしていない。かなり小さな村らしく、基本的に農業を営む自給自足の生活。建物は木造の小屋がほとんどで、グリンヒル近くの森の村のように森林の中にある村らしい。この村は、かつて真の紋章のひとつ、ソウルイーターの継承者が世を忍んで作ったと伝えられる。ソウルイーターの危険性やその悪用を恐れた村人は、村の存在そのものを世間から隠そうとした。中央の社はたまに不思議な光を宿したらしい。

◀かつてここを訪れた人間はほとんどいない。資料には門の継承者の名がある。

▶村長の家の内部の様子。ソウルイーターの継承はこの部屋で行なわれたようだ。

蒼き月の村の様子

月の紋章による呪いを受け入れて、吸血鬼となった者たちがひっそりと暮らす村。森の奥にあり、月の紋章の力によって守られていたという。基本的に人間との交渉を断ち、自給自足の状態で長い間生活を続けていた。しかし、太陽暦70年代後半から次第に衰退。村人の数が減り、同時に各地で吸血鬼の被害が出るようになった。これはどうやら蒼き月の村を守っていた月の紋章が、村人のひとりの手によって盗まれ、吸血鬼たちが村を出ることを余儀なくされたことによるらしい。

◀月の紋章の正当な所有者、始祖シエラ。1000歳を過ぎているとは思えない。

▶現在では、蒼き月の村の様子を残した資料はほとんど残っていない。

ふたりの英雄

太陽暦428年、ハイランド王国の皇王ルベール・ブライトがジョウストン都市同盟に侵攻を開始。全軍の指揮にあたったのが第一軍団長ハーン・カニンガム（現在は第二軍団長として皇都ルルノイエの防衛にあたる）。突然の侵攻に対し、いち早くミューズ市の軍を指揮して反撃したのがゲンカク（太陽暦458年没）であった。ふたりは敵同士だが同郷の親友でもあり、戦いを終結させるために尽力した。ふたりの英雄がもたらした平和は現在でも高く評価されている。

◀現在も皇都ルルノイエを警護する、かつての英雄ハーン・カニンガム。

▶ゲンカクの名声を落とすこととなった一騎討ち。剣に毒が塗られていたらしい。

年代	出来事
太陽暦453年	・帝国の政治腐敗を前に、オデッサ・シルバーバーグが解放軍を組織 ・門の紋章戦争始まる ・帝国軍がレナンカンプの解放軍アジトを襲撃。解放軍リーダーのオデッサ・シルバーバーグが死亡 ・トラン湖の古城を本拠地に新解放軍が決起 ・後のトラン共和国初代大統領レパントが解放軍に参加 ・帝国に対抗するために、人間、エルフ、ドワーフ、コボルトと４つの種族が結束 ・パンヌ・ヤクタの戦い、クワンダ・ロスマンを解放軍へ引き入れる ・解放軍がガラン城塞を攻略する ・第一次スカーレティシア戦。花粉攻撃で解放軍の被害甚大、一時退却 ・第二次スカーレティシア戦。解放軍が勝利し、ミルイヒ・オッペンハイマーを解放軍に引き入れる ・帝国将軍テオ・マクドールとの前哨戦、鉄甲騎馬隊が圧勝。かろうじて解放軍は撤退 ・テオ・マクドールと解放軍の再戦。解放軍の新兵器火炎槍によって、鉄甲騎馬隊を打ち破る ・解放軍リーダーとテオ・マクドールの父子対決。テオ・マクドール倒れる ・帝国将軍ネクロードを倒し、戦士の村が解放軍に協力することに ・竜洞騎士団に協力を要請、盟約を結ぶ ・北の関所攻略 ・ジョウストン都市同盟軍が帝国領に侵攻。それにあわせて解放軍がモルダビア城を攻略。カシム・ハジルを解放軍に引き入れる ・水上砦シャサラザードを攻略し、ソニア・シューレンを解放軍に引き入れる
太陽暦457年	・グレッグミンスター戦。皇帝バルバロッサを倒し、長い革命に終止符 赤月帝国は消滅し、新しい国名は「トラン共和国」に。レパントが初代大統領に就任する。トラン共和国暦元年
太陽暦460年	・ハイランドとジョウストン都市同盟との間に休戦協定が結ばれる ・ハイランドは「都市同盟がユニコーン少年兵部隊を奇襲、全滅させた」と主張し、一方的に休戦協定を破棄（ユニコーン隊の全滅はハイランドによる狂言との説あり） ・ハイランド王国軍が都市同盟領に侵攻（デュナン統一戦争勃発）。王国軍の猛攻により傭兵隊の砦陥落 ・ジョウストンの丘で丘上会議が行われる。各都市代表者の足並みがそろわず、具体的な対策が立たないまま閉会 ・ハイランド王国軍がミューズ市に侵攻、ミューズ市攻防戦。一時的に王国軍撤退 ・ハイランドの刺客が、ミューズ市長アナベルを暗殺。それと同時に王国軍がミューズに夜襲を仕掛け、ミューズを占拠 ・サウスウィンドゥが王国軍に占拠される

解放軍がトラン湖の古城で決起

オデッサ・シルバーバーグが、赤月帝国への批判から起こした解放軍は、彼女の死後、テオ・マクドールの嫡男をリーダーとして組織を新しくし、トラン湖の古城で再結成された。

◀古城には約束の石版が置かれ、解放軍に参加したメンバーの名前を刻んだ。

種族間の協力とパンヌ・ヤクタ城

帝国軍のクワンダ・ロスマン将軍は異種族の殲滅を計画。エルフの村を焼き払った。しかし、ドワーフ、エルフたちの協力を得た解放軍によってそれ以上の計画は阻止された。

◀ドワーフの技術を盗み出して作られた焦魔鏡。強力な熱源兵器であったらしい。

スカーレティシア城の会戦

第１次会戦では、ミルイヒ・オッペンハイマーの毒の花粉によって解放軍が敗退。第２次会戦では医師リュウカンの協力によって、毒を中和することに成功した解放軍に軍配があがった。

◀スカーレティシア城を覆う巨大な毒の花。西方に進もうとする解放軍を苦しめた。

解放軍vsテオ・マクドール

鉄甲騎馬隊を率いる無敗将軍テオと、その嫡男率いる解放軍。２回にわたる会戦の結果、解放軍の新兵器火炎槍が勝利する。テオ・マクドールは実子との一騎討ちによって戦死。

◀無敗を誇り、帝国の威光を守りつづけた鉄甲騎馬隊も新兵器の前に屈した。

赤月帝国の最期

領内をほぼ平定した解放軍はグレッグミンスターに突入。皇帝バルバロッサは竜王剣に宿る覇王の紋章を解放。激戦の末に解放軍がグレッグミンスターを占領し、門の紋章戦争が終わった。

◀この事件により、赤月帝国の200年余りに渡る繁栄もついに終わりを告げた。

少年兵ユニコーン隊の壊滅

休戦協定直後、ハイランド国境の少年兵部隊が都市同盟の奇襲によって壊滅したとの知らせは、ハイランド中を奮い立たせた。現在ではルカ・ブライトの狂言との説が有力である。

◀この事件でハイランド、都市同盟の戦争が本格化。ルカは権力を強めた。

年代	出来事
太陽暦460年	・壊滅していたノースウィンドゥの廃城に同盟軍が本拠地を置く
	・第1次ノースウィンドゥ防衛戦。同盟軍が王国軍ソロン・ジーの部隊を退ける。英雄ゲンカクの養子がリーダーとなる
	・トゥーリバーと王国軍の間に休戦協定。その直後、キバ将軍が協定を破りトゥーリバーに侵攻。同盟軍、トゥーリバーに住む3種族の協力でこれを退ける
	・グリンヒル防衛戦。王国軍に対してグリンヒルの市民兵たちが防衛に成功
	・王国軍による兵糧攻め。グリンヒル陥落。市長代行テレーズ・ワイズメルは行方不明に
	・王国軍に占拠されたグリンヒルから、同盟軍がテレーズ・ワイズメルを救出。彼女を同盟軍に迎える
	・マチルダ騎士団の長ゴルドーと同盟軍リーダーが会見。同盟軍への協力を申し入れるが拒否される
	・ミューズにおいてルカ・ブライトによる獣の紋章の儀式が執り行なわれ、多くの市民が犠牲になる
	・マチルダの騎士の一部がゴルドーから離反。同盟軍に参加
	・ラダトがキバ将軍率いる王国軍に占拠される
	・皇都ルルノイエでジョウイ・アトレイドとジル・ブライトの結婚。その最中アガレス・ブライト王が暗殺される（皇太子ルカ・ブライトによる犯行説が有力）
	・ルカ・ブライトが皇王に即位
	・第二次ノースウィンドゥ防衛戦。同盟軍が勝利。キバ将軍とその息子が同盟軍に参入する
	・同盟軍リーダーがトラン共和国大統領レパントと会見。共和国は同盟軍への協力を盟約
	・皇王ルカ・ブライト率いるハイランド王国軍がノースウィンドゥに侵攻。しかし夜襲を仕掛けたルカ・ブライトを返り討ちに。ルカ・ブライト戦死
	・ルカ・ブライトの義弟ジョウイ・アトレイドがハイランド王国の皇王に即位
	・ハイランド王国が同盟軍へ休戦協定の申し入れ。和平会議で決裂
	・ティント市が同盟軍に協力を約束
	・グリンヒル攻防戦。同盟軍がグリンヒルを解放。ほぼ同時にマチルダ騎士団がハイランドに降伏
	・ミューズ市攻防戦。一時ミューズ市に同盟軍が兵を進めるも、市内は放置されていた獣の紋章の下僕で処置不能。王国軍の追撃に会い、同盟軍が敗退
	・ロックアックス城攻防戦においてキバ将軍、騎士団長ゴルドーが戦死
	・同盟軍がロックアックスを占拠
	・ルルノイエ攻防戦。同盟軍が皇都ルルノイエへ侵攻。ハイランド王国は崩壊し同盟軍が勝利。皇王ジョウイ・アトレイド、同盟軍リーダーはともにその後の消息が不明

新同盟軍の決起

都市同盟の中心ともいうべきミューズ市が陥落し、新同盟軍はノースウィンドゥの廃墟を本拠地として組織された。奇しくもリーダーは30年前に同盟軍を指揮したゲンカクの養子だった。

◀当初はミューズの傭兵隊のメンバーが中心となって新同盟軍を旗揚げした。

ミューズ市の悲劇

アナベル市長の暗殺に乗じ、王国軍に占領されたミューズには悲惨な運命が待っていた。ハイランドが有する獣の紋章を解放するため大量の血液が捧げられ、たくさんの人命が奪われた。

◀ミューズを襲う異変は、はるか国境近くの地域からも臨むことができたという。

アガレスとルカの死

皇女の結婚の儀式の最中、アガレス・ブライト皇王が突然死亡。皇王に即位したルカ・ブライトもまもなくノースウィンドゥ郊外で戦死した。王国軍の実権はルカの義弟ジョウイに移る。

◀アガレスの死はルカの暗殺との説も。秘密の儀式だったため詳細は不明。

トラン共和国との同盟を締結

同盟軍リーダーはグレッグミンスターを訪れ、レパント大統領に会見。同盟関係をとりつけた。歴史的な赤月帝国との敵対関係を越えて、トラン共和国との同盟を組んだ意義は大きい。

◀都市同盟で遊学中だった、レパント大統領の息子シーナの仲介があったらしい。

ロックアックス戦

王国軍に降伏したマチルダ騎士団に同盟軍が侵攻。数での劣勢をはね返し、ロックアックス城を制圧した。マチルダ騎士団の士気が低かったことも、同盟軍に有利にはたらいた。

◀騎士団長ゴルドーはことなかれ主義。騎士団での人望もなく、この戦いで戦死。

皇都ルルノイエ陥落

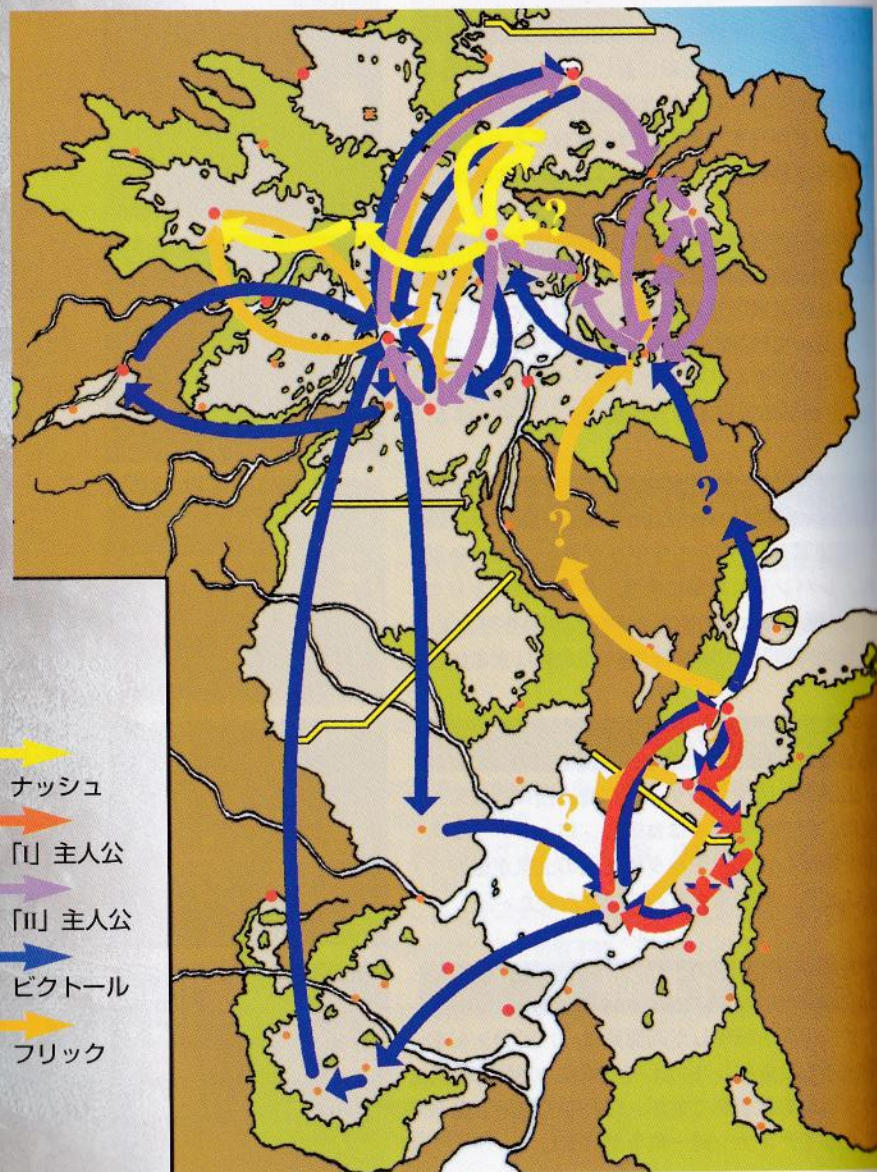
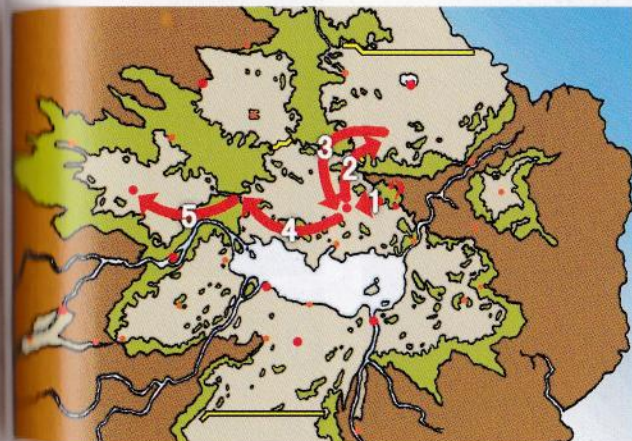
マチルダを制圧した同盟軍は、ハイランド本国、そして皇都ルルノイエに侵攻。王国軍は持ちこたえることができず、ほどなく陥落。これによってデュナン統一戦争が終結した。

◀皇都の獣の紋章が解放されたが、同盟軍の精鋭によって活動を阻止された。

第2章 幻想水滸伝の世界

リッチモンドのパーフェクトな

『幻想水滸伝』キャラクターの足跡

キャラクターの行動の軌跡を調べてほしいって？　いいさ「仕事はパーフェクトに」だ。頼まれた仕事はキチッと仕上げるぜ。

ナッシュ・ラトキエの足跡

ナッシュ・ラトキエの足跡

ハルモニア～ハイランド・ミューズ間のどこか～リインの館～白鹿亭～ミューズ市～ハイランド駐屯地～ミューズ市～ミューズ・グリンヒルの間の深き森～グリンヒル市～

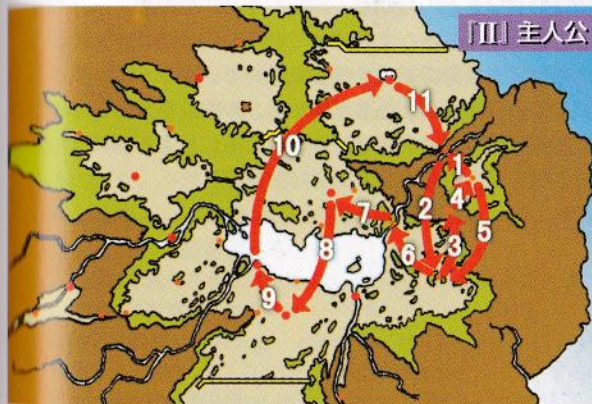
ハルモニア神聖国の特殊工作員。同盟国ハイランド王国を経由して都市同盟に入った可能性が高い。ハイランドからミューズへ向かう途上でシエラと同行して……というかシエラをかついで歩いている姿が確認されている。そのまま吸血鬼リインの館におしかけ宿泊。翌日は、やはりシエラをかついで宿屋白鹿亭に宿泊した。白鹿亭はちょうど女主人ヒルダが高熱から回復し、その全快祝いの真っ最中。だがナッシュは姿を見せなかった。翌朝シエラと別に出発し、ミューズ市の宿屋にしばらく滞在。一時ミューズを抜けだし、ハイランド軍の駐屯地に潜入している。その後、グリンヒルへ抜け王国軍と遭遇。グリンヒルを去ってからさらに北方へ向かう見込み。おそらくマチルダ騎士団領へ入ると思われる。

『幻想水滸伝』主人公の足跡

『幻想水滸伝』主人公の足跡

グレッグミンスター～レナンカンプ（けやき亭の地下基地）～クワバの城塞～セイカ～カク～トラン古城（本拠地）～グレッグミンスター～バナーの村

グレッグミンスターでテオ・マクドール将軍の長男として育つ。そこからソウルイーターの事件に巻き込まれ、レナンカンプの地下組織に合流。その後、帝国軍がレナンカンプのアジトを襲撃した際にそこを逃れ、トラン湖を目指した。クワバの城塞を通過する際に騒動を起こすものの、グレミオの機転と、父の部下アイン・ジードの情けによって通過。セイカ、カクを通り、トラン湖の中央にある古城を本拠地として落ちつく。そして着々と仲間を増やし、各地の帝国軍拠点を攻略。最終的にグレッグミンスターへ攻め込み、これを占拠した。占領後は大統領の座を辞退し、人知れず姿を隠す。都市同盟領のバナーの村でひっそりと暮らす様が目撃されている。

『幻想水滸伝II』主人公とジョウイの足跡

『II』主人公の足跡

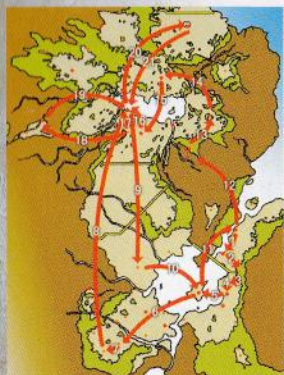
キャロの街～天山の峠～傭兵隊の砦～燕北の峠～キャロの街～傭兵隊の砦～トトの村～ミューズ市～サウスウィンドゥ～ノースウィンドゥ（本拠地）～皇都ルルノイエ～天山の峠

ジョウイの足跡

天山の峠～トトの村～傭兵隊の砦～燕北の峠～キャロの街～傭兵隊の砦～白鹿亭～ミューズ市～ハイランド駐屯地～ミューズ市～ハイランド駐屯地～皇都ルルノイエ～グリンヒル市～皇都ルルノイエ～ミューズ市（和平交渉）～グリンヒル～ロックアックス～皇都ルルノイエ

『II』主人公とジョウイは、ともにハイランド領の国境近くキャロの街で育つ。ユニコーン隊の全滅の際に逃走。キャロでの処刑未遂、都市同盟の傭兵隊に拾われる一件を経てミューズ市に入った。

しかし、ジョウイはアナベルを暗殺してハイランドへ奔走。『II』主人公はそのまま都市同盟に残り、今後決定的に袂を分かつことになる。『II』主人公はその後サウスウィンドゥへ向かうが、サウスウィンドゥは直後に壊滅。ノースウィンドゥに本拠地を構える。ジョウイはその後、ハイランド軍の指揮官としてルルノイエと前線を往復。ルルノイエでの最終決戦ではふたりが相まみえることはなく、戦争終了後、天山の峠で再会。キャロの街にいたナナミと3人で旅に出る。

ビクトールの足跡

グレッグミンスターで食い逃げをして『I』主人公と出会って以来、歴史の中心に立つ男ビクトール。ビクトールは吸血鬼ネクロードとの対決後、報告のために故郷のノースウィンドゥとミューズ市へ立ち寄っている。この時にアナベル市長と会い、傭兵隊の結成を頼まれている。グレッグミンスター戦では、『I』主人公を逃がした後、帝国兵を食いとめるために宮殿に残り、その後フリックとともに行方不明になっていた。数年後、都市同盟で傭兵隊を組織。

ビクトールの足跡

グレッグミンスター～レナンカンプ（けやき亭の地下基地）～クワバの城塞～セイカ～カク～トラン古城（本拠地）～戦士の村～クロン寺～ネクロードの城～ジョウストン都市同盟領へ（ノースウィンドゥ～ミューズ）～モラビア城（拘留）～本拠地～グレッグミンスター～（行方不明）～傭兵隊の砦～ミューズ市～サウスウィンドゥ～ノースウィンドゥ～風の洞窟～ノースウィンドゥ（本拠地）～皇都ルルノイエ～ノースウィンドゥ（本拠地）

フリックの足跡

女性ファンが減らない男“青雷の”フリック。ビクトール同様ふたつの戦乱に大きく関わったフリックだが、その足取りは比較的穏やか。レナンカンプの地下組織壊滅後、ビクトールは『I』主人公と行動をともに。フリックは数ヶ月後に解放軍に合流することになる。グレッグミンスター戦でビクトールともども行方不明になっていたが、都市同盟で傭兵隊を組織。同盟軍の母体となり、ビクトールとともに中心的人物として活躍した。

フリックの足跡

レナンカンプ（けやき亭の地下基地）～？？？～トラン古城（本拠地）～グレッグミンスター～（行方不明）～傭兵隊の砦～ミューズ市～サウスウィンドゥ～ノースウィンドゥ（本拠地）～グリンヒル～本拠地～皇都ルルノイエ～ノースウィンドゥ（本拠地）

クライブ（エルザ）の足跡

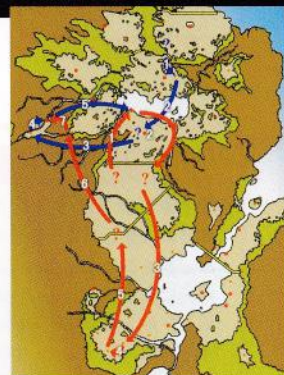
クライブはエルザを追っており、後半の足取りはほぼ重なっている。クライブは門の紋章戦争の解放軍に参加した3年後、ミューズ市でついにエルザに接触。追い詰めるものの、わずかな違いでとり逃がす。以後レイクウェストに渡るためにサウスウィンドゥで同盟軍に参加。その後もエルザを追い続ける。エルザはあちこちで騒ぎを起こしたり、身代わりを残したりと、わざと手がかりを残しつつ逃走。幾度か追い詰めるのだが、クライブのガンが不発のこともあって都市同盟を転々とする。ハイランド敗北も決定的になった頃、サジャの村で最後の決闘を迎える。

クライブの足跡

リコンの村～トラン古城（本拠地）～ミューズ市～サウスウィンドゥ～ノースウィンドゥ（本拠地）～レイクウェスト～森の村～ロックアックスまたは街道の村～ラダト～ミューズ市～サジャの村～ノースウィンドゥ（本拠地）

エルザの足跡

ハルモニア神聖国～？？？～ミューズ市～サウスウィンドゥ～レイクウェスト～森の村～ロックアックス～街道の村～ラダト～ミューズ市～サジャの村（死亡）

シエラ、ネクロードの足跡

このふたりはあまりに古くから生きており、正確に足跡を追うことは困難。ネクロードとシエラは蒼き月の村出身。正確にはそれ以前もどこかで生活していたはずだが、恐らく太陽暦元年以前という古い時期のことであり、場所さえも明確になっていない。ネクロードは月の紋章を盗んで逃走、その後、300年前に隠された紋章の村でウィンディとともに目撃されている。ノースウィンドゥ、戦士の村などにもあらわれたが、ティント市で死亡。現在のところ、復活は確認されていない。シエラはネクロードを追って各地を転々としていたらしい。

シエラの足跡

蒼き月の村～？？？～ハイランド・ミューズ間のどこか～リインの館～白鹿亭～？？？～クロムの村～ティント市～ノースウィンドゥ（本拠地）

ネクロードの足跡

？？？～蒼き月の村～？？？～隠された紋章の村～？？？～ノースウィンドゥ～？？？～戦士の村～ネクロードの城～？？？～ティントの山賊達のアジト～ティント市（死亡？）

ルックがなぜか作った……

『幻想水滸伝』キャラクター相関図

なんで僕が相関図なんか作らされるのさ。約束の石板とは関係ないじゃないか。レックナート様の頼みだから作ってあげるけどね。

解放軍

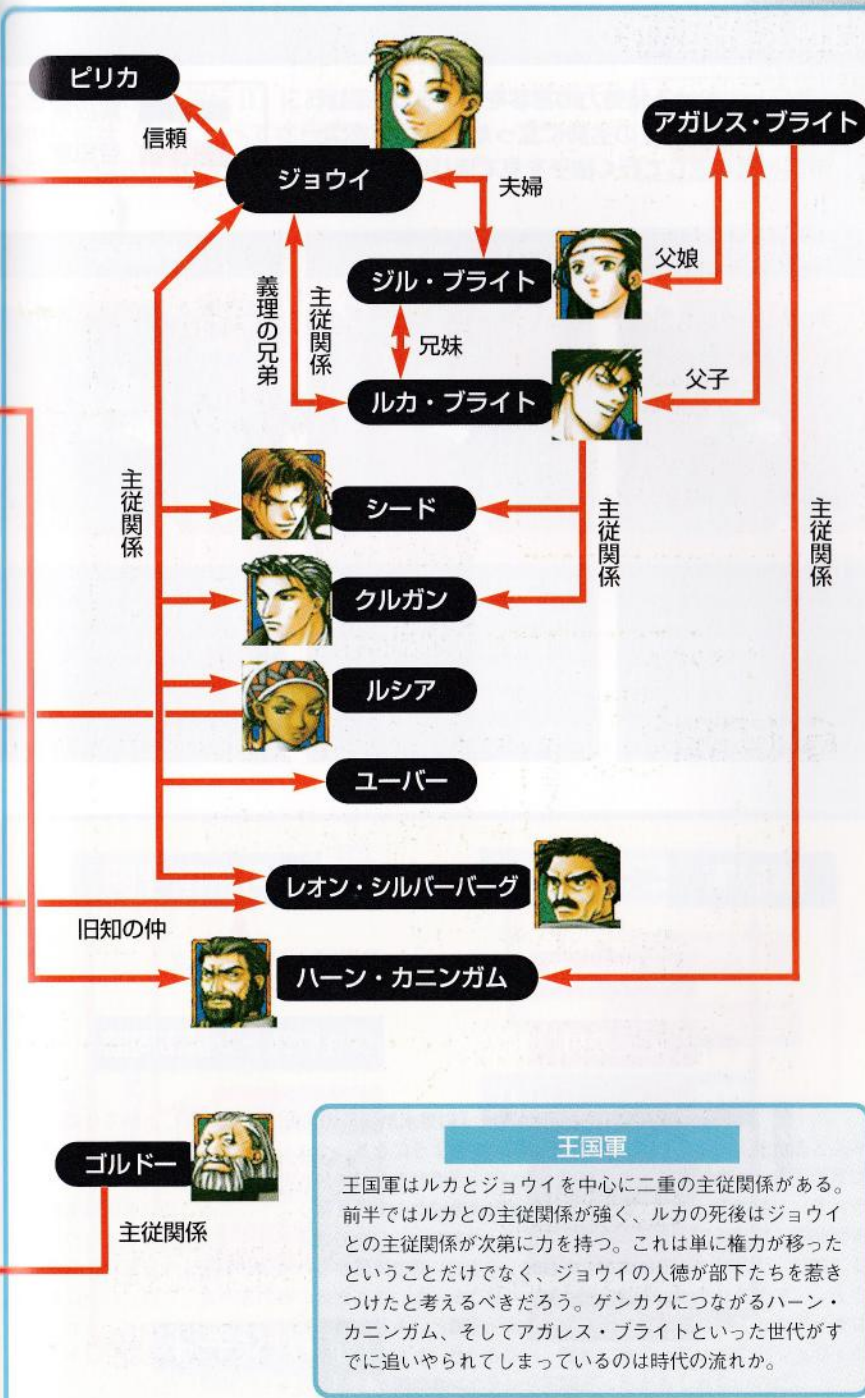
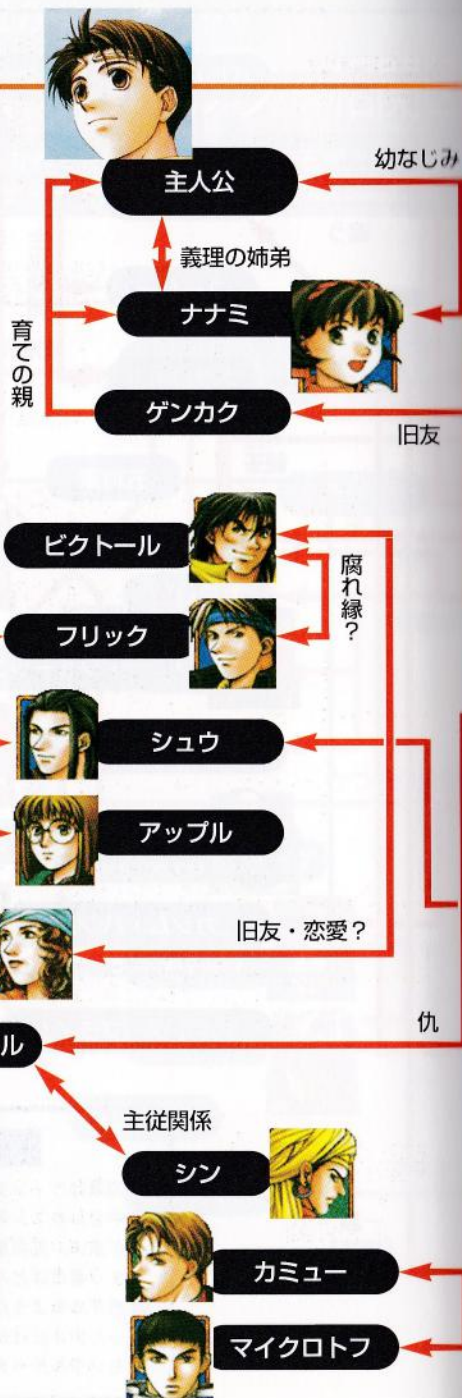
解放軍には『I』主人公の身のまわりの人間と、オデッサの元に集まったメンバー、そしてマッシュの元に集まったメンバーが名を連ねる。主人公のまわりの人間はテオとも関わりが深く、パーンのように一時主人公の元を離れる者もいた。オデッサの元に集まったメンバーは多様で、少しも一貫性がない。ある意味個性豊かとも言える。マッシュを中心にした人脈も、主人公に劣らず深いものがある。

帝国軍

帝国軍はウィンディに属する者たちと、五将軍に属する者が中心。ウィンディに属する者は、何らかの意味で魔性の者が多い。五将軍は戦争が進むにつれ、解放軍に加わってしまう者がほとんど。そこには皇帝を操るウィンディへの反感があるようだ。そうしてみると、人一倍皇帝に忠誠を誓ったテオだけが解放軍に加わらなかったことになる。これもソウルイーターの呪いがなせる技なのだろうか。

幻想水滸伝II

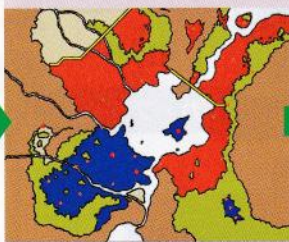
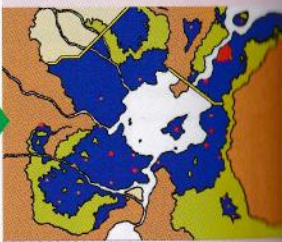
同盟軍

『II』主人公率いる同盟軍は、母体である傭兵隊に由来するメンバーと、旧都市同盟軍の主要な代表者とからなる。そのふたつのグループの結びつきはこうして見ると決して強くないが、それをまとめあげることができたのは、軍師シュウの時流に合った戦略と、主人公の魅力によるものだろう。その裏には、故人であるゲンカクの名前が持っていた影響力も関係したかもしれない。

王国軍

王国軍はルカとジョウイを中心に二重の主従関係がある。前半ではルカとの主従関係が強く、ルカの死後はジョウイとの主従関係が次第に力を持つ。これは単に権力が移ったということだけでなく、ジョウイの人徳が部下たちを惹きつけたと考えるべきだろう。ゲンカクにつながるハーン・カニンガム、そしてアガレス・ブライトといった世代がすでに追いやられてしまっているのは時代の流れか。

『幻想水滸伝』勢力図

『幻想水滸伝』における諸勢力の推移を、マップで図解してみた。一時はかなりの劣勢に立った『I』主人公たちが、帝国を跳ね返して行く様子を見てほしい。

新解放軍結成
当初はトラン湖の本拠地のみが解放軍のテリトリー。それ以外の地域はほぼ赤月帝国の領土だ。『I』主人公たちは順次、各地を帝国から開放して自分たちの色に塗り替えてゆく。

ロリマー地方解放
中盤ではパンヌ・ヤクタを含むエルフ、ドワーフなどの異種族と、スカーレティシアを含む西側の地域が解放された。戦士の村なども解放軍に加わり、軍備が拡大していく。

決戦前夜
ついにグレッグミンスターを除く全域を解放。帝都決戦を挑むのみになっている状態。最後まで持ちこたえたのはソニア・シューレンが守る水上砦シャサラザードだった。

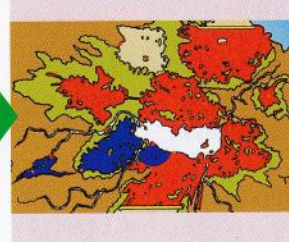
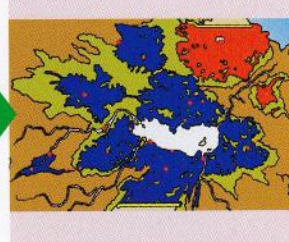
解放軍 ←対立→ 赤月帝国
赤月帝国 ←対立→ ジョウストン都市同盟

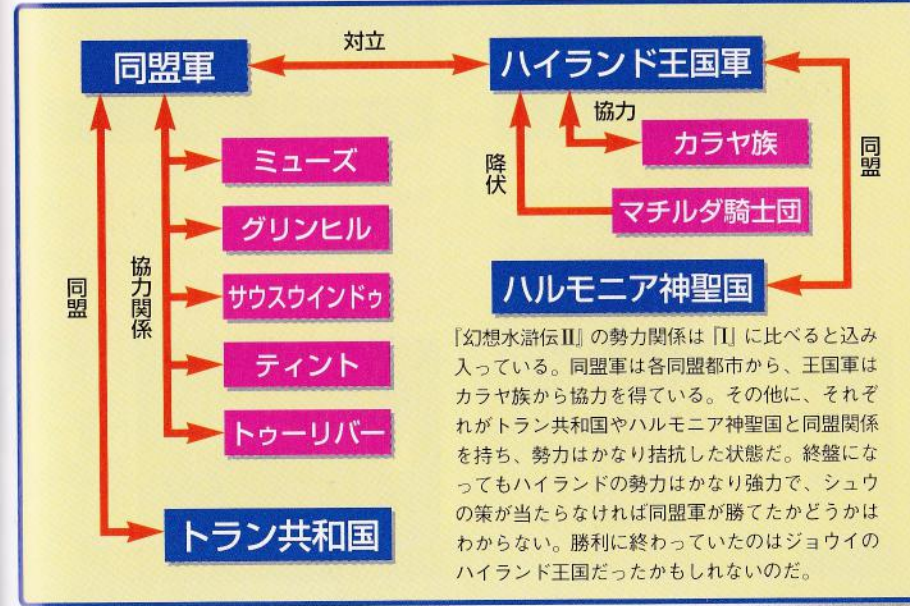
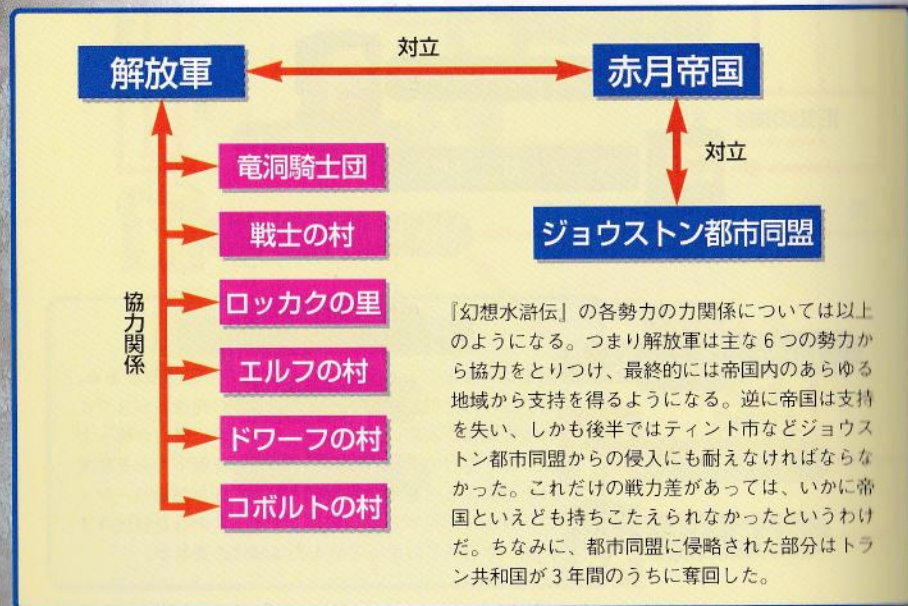
解放軍 ←協力関係→
- 竜洞騎士団
- 戦士の村
- ロッカクの里
- エルフの村
- ドワーフの村
- コボルトの村

『幻想水滸伝』の各勢力の力関係については以上のようになる。つまり解放軍は主な6つの勢力から協力をとりつけ、最終的には帝国内のあらゆる地域から支持を得るようになる。逆に帝国は支持を失い、しかも後半ではティント市などジョウストン都市同盟からの侵入にも耐えなければならなかった。これだけの戦力差があっては、いかに帝国といえども持ちこたえられなかったというわけだ。ちなみに、都市同盟に侵略された部分はトラン共和国が3年間のうちに奪回した。

『幻想水滸伝II』勢力図

こちらは『幻想水滸伝II』における勢力推移。3つの時期の推移は『I』に比べてさらに激しい。ルカ・ブライトによる侵攻の激しさを物語るものと言えよう。

休戦条約締結
物語序盤では、ハイランド王国の勢力は比較的小さい。もともとそれほど広い国ではないのだが、強力な軍事力とルカ・ブライトの軍略で、この後勢力を著しく拡大することになる。

本拠地攻防戦
中盤。王国軍が破竹の勢いで都市同盟を飲み込んでいるのがわかる。同盟軍はわずかにトゥーリバーを防衛したのみ。本拠地攻防でルカが戦死して以降、攻守を逆に王国軍を攻める。

グリンヒル解放
グリンヒルまでを解放。実際には、ミューズは獣の紋章の影響で完全には同盟軍の支配化にはない。この状況からロックアックス、ハイランドへと攻勢をしかけることになる。

『幻想水滸伝II』の勢力関係は『I』に比べると込み入っている。同盟軍は各同盟都市から、王国軍はカラヤ族から協力を得ている。その他に、それぞれがトラン共和国やハルモニア神聖国と同盟関係を持ち、勢力はかなり拮抗した状態だ。終盤になってもハイランドの勢力はかなり強力で、シュウの策が当たらなければ同盟軍が勝てたかどうかはわからない。勝利に終わっていたのはジョウイのハイランド王国だったかもしれないのだ。

コラム7 ハルモニア神聖国について

ナッシュの故郷であり、今後冒険の舞台となる可能性もあるハルモニア神聖国。これまで『幻想水滸伝』シリーズではまだ一度も登場したことがないが、名前だけはあちこちで聞いているはず。これまでにわかっているハルモニアの情報を整理してみよう。ハルモニアとはいったいどのような国なのか？

ハイランドとの関係

ハイランド王国と国境を接する同盟国。とはいえ、必ずしも関係は良好ではない。ナッシュとルカの対決を見てもわかるように、お互いが腹の内をさぐりあっている状態だ。はたしてハイランド王国が完全に滅びた時、ハルモニア神聖国は都市同盟に対してどのような行動に出てくるのだろうか？

アンネリーの出身地

美しい歌声で人気のアンネリー。彼女は実はハルモニアの出身である。『外伝』ではナッシュとの会話中、彼女の話でハルモニアの内情をほんの少し垣間見ることができる。もしかしたら、彼女がハルモニアを離れた理由もいつか明らかになるのかもしれない。

◀ナッシュの髪の色を気にする。自分のスカートも気にしたほうが。

コーネルの修行先

『II』では効果音を変更してくれる音職人、コーネル。彼はハルモニア神聖国で音職人としての修行をしてきたのだという。アンネリーの歌声といい、音に何か関係の深い国なのだろうか？　ハルモニアという名前も、そう言えば音に関連が深そうではある。

◀『外伝』では音の紋章の力が初登場。音を自由に操るらしい。

ササライ、ヒクサクという人物

ハルモニアは実はかなり古い国で、ハイランド、赤月帝国はそこからわかれた国である。そしてヒクサクはハルモニアの建国者。円の紋章の力で歳を取らず、現在では神官長。真の土の紋章を持つササライは彼の下にいるはずだが、はたしてどんな人物なのだろうか。

◀『外伝』のオープニングに登場するササライ。『Vol.2』に期待。

ハンフリーとフッチ？

フッチは『I』に登場した竜洞騎士団の少年。騎竜ブラックの死でひとりとなり、『II』ではハンフリーとともに新しい竜ブライトと出会う。ふたりはハルモニアに向けて旅する途中だった。ふたりがハルモニアで何をするつもりだったのか、気になるところだ。

◀『II』の街道の村でふたりに遭遇する。ハルモニアに近い場所だ。

第3章
幻想水滸伝用語集

【あ】

●蒼き月の村【II、外伝】→P16、51、57
月の紋章の呪いによって、吸血鬼になった者たちが作った村。どこかの森の奥にあったらしいが、所在ははっきりしない。ネクロードが月の紋章を奪って逃げたことにより、始祖のシエラを除くほとんどが死んだ。

●蒼き門の紋章【II】→P53、54
五行の眷属に属さない、準魔法の紋章。装備すると「開かれし門」「王都への道」「蒼い都」「空虚の世界」といった、空虚の世界の住人を呼び出す魔法が使えるようになる。『II』では風の洞窟内と、物語の比較的早い段階で手に入る。が、使用するには非常に高いレベルが必要。ずるい。

●アガレス・ブライト【II、外伝】→P61、71
ハイランド王国の皇王。ジョウストン都市同盟と長年戦争を繰り返して来たハイランド王国も、彼の力によって休戦協定を結んだ。王国軍の軍事指揮権を息子のルカ・ブライトに渡した彼は、過去ルカの母親を見殺しにした恨みで息子に暗殺される。

●アダリー【II、外伝】→P32
サウスウィンドゥ市に住んでいる発明家。仲間にするためにはわがままな頼み事を３度聞いて、最後に持ってきたアイテムを投げつけると仲間になるという、なんとも偏屈なじじい。しかし彼がいると本拠地にエレベーターを作ってくれるので、実はキーパーソンかもしれない。『外伝』ではその恐るべき動力が明らかになる。ワカバ、やめとけ。

●アップル【I、II】→P68、70
解放軍軍師マッシュ・シルバーバーグの教え子のひとり。腕前はまだまだ未熟だが、師の想いは彼女が受け継いでいる（知識は兄弟弟子のシュウが受け継いでいる）。解放戦争後はマッシュの伝記を書こうと取材中。彼女の伝記の発行とともにマッシュの私生活が暴かれることも……。３年後に傭兵の砦で仲間になり、同盟軍に力を貸すこととなる。

●アナベル【II、外伝】→P22、70
ジョウストン都市同盟のなかでも最大の都市、ミューズ市の市長。都市同盟の実質的な指導者であり敏腕、有能な女性。ビクトールとは昔馴染みで少なからず好意を抱いていた。都市同盟軍集結の前夜、ジョウイの裏切りによって命を絶たれる。

●アニタ【II、外伝】→P33
酒好きでよく酒場にいる。ちなみに『外伝』の酒場のバックの客としても登場。トラン共和国のバレリア将軍とは修行仲間でよきライバルにあたる。凄腕の剣士。

●アヤナ【外伝】→P15、17、44

リインの館に住むメイド。明るく気立てのよい少女のフリをしているが、実は残忍な吸血鬼。ナッシュがコボルトの木ぼりの人形によってとどめをさした。

●あるまじろん【II、外伝】→P21
アルマジロンとは名前のみが似ているモンスター。コミカルな外見とは裏腹に7000ポッチものお金を持っている。金ヅルとして後半戦でも世話になるであろうモンスターだ。同族上位系統にいわまじろんがいる。

●アンネリー【II、外伝】→P8、20、33、74
ハルモニア神聖国出身の美しい歌声をもつ少女。ピコとアルバートとともに、その美しい歌声で人々のこころを和ませる。

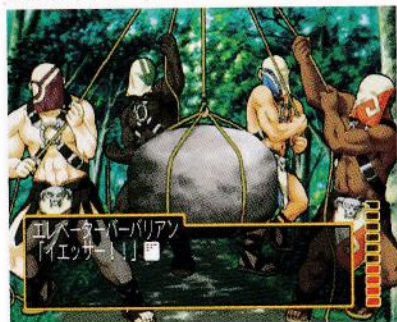
●ヴァイス（双蛇剣）【外伝】
ナッシュが持つふた振りの剣のうち、一方の剣につけられた名前。猛毒ゾディアック・タワーが塗られている。

●ウィンディ【I】→P52、69
レックナートが持つ“門の紋章（裏）”と対を成す、異世界への扉を開く“門の紋章（表）”の持ち主。一族が真の紋章奪還のために虐殺され、信じるものは自分の力だけと考えるようになった。やがて他の真の紋章をも狙い、テッドや『I』主人公を襲撃する。最終決戦地グレックミンスター城で皇帝バルバロッサとともに行方不明に。非道を尽くしてしまった彼女だが、皇帝との擦れ違いの愛情は最後には伝えあえたのであろうか？　ウィンディもまた、真の紋章によって悲しい運命に巻きこまれたうちのひとりである。

●エイダ【II、外伝】→P27、31
グリンヒル市近くの森の「防人」の一族。森を愛し、森を守る心やさしい少女。怒ってるかどうかよくわからないとも言う。『II』では、森の村で傷ついたグリフォン族のフェザーを助けると仲間になる。戦争イベントでは「森歩き」という特殊能力のおかげでスムーズに移動できる。エコロジストなとこや、動物好きなとこなどキスニンとかぶる所多し。

●エミリア【II、外伝】→P36、56
グリンヒル市ニューリーフ学園の受付嬢。読書家で、仲間にした後は本拠地の図書館の管理も行う。役立つ情報が載っている「ふるい本」を彼女に渡すとその内容が見れるようになる。戦争後は学園の校長に。『外伝』ではニナに対するセリフにぜひ注目してみよう。

●エルザ【II、外伝】→P26、28、67
ハルモニアの“ほえ猛る声の組合”に属していた騎士級ガンナー。幼なじみの長老ケリィを殺し、２丁の拳銃を盗んだかどで組合のクライブから追われている。実際には権力闘争に巻き込まれたような形になっている。

●エレベーターバーバリアン【外伝】→P32
アダリーがどこかから見つけてきた屈強な男たち。筋肉の発達がいちじるしい。覆面をつけており素性は明らかでないが、ロープを引くことによって迅速にエレベーターの上げ下げを行う。ナッシュが止めなければ、ワカバもバーバリアンメンバーの一員に加わっていたかもしれない。

●円の紋章【I、II、外伝】→P52
27の真の紋章のひとつ。ハルモニア神聖国の神官長ヒクサクが持つ、ということしか現時点では判明していない。

●黄金竜【I】→P52
皇帝バルバロッサが、自らの持つ竜王剣の力で変身した三つ首の巨大な竜の姿。各々の首ごとに、属性や特技が異なる。『I』の実質上の最強最後の敵。

●オデッサ・シルバーバーグ【I】→P59、68
トラン解放軍の初期リーダー。解放運動を始める前は帝国貴族として不自由なく暮らしていた。が、恋人が帝国軍に理不尽な罪を被せられ抵抗、そのまま逃亡（その最中恋人は命を落としてしまう）。その後腐敗しきった帝国の横暴を止めようと解放軍を設立するが、アジトが帝国兵に見つかった際に子供をかばい倒れる。

●音の紋章【外伝】→P74
コーネルが『外伝』で初めて披露した紋章。どうやら音を自在に操る力を持つらしい。ハルモニア産？　意外と攻撃的な使い方もできる。今後の動向に要注目。

【か】

●カーン【II、外伝】→P19、34
代々バンパイアハンターであるマリィ家の跡取り。ビクトールの村を死に追いやった吸血鬼ネクロードは祖父、父の仇であり、それを倒すために旅している。魔法能力が高く、グリンヒル防衛ではその力を見せつけてくれる。

●街道の村【II】→P47、74
ロックアックスの南東に位置する村。ここでは、『II』主人公たちがフッチとハンフリーに会い、フッチが新たな竜を探すためのイベントに同行する。また、宿屋ではクライブが追うエルザについての話が聞けることがある。

●火炎槍【I、II】→P59
解放軍の秘密兵器。オデッサの持つ設計図を、サラディで秘密工場の使者に渡すのが、『I』主人公最初の任務だった。その後、帝国の鉄甲騎馬隊に対抗するために、秘密工場へ受け取りに行くことになる。非常に高い威力を誇

り、劣勢だった解放軍がこれによって帝国軍と拮抗しうるほどの力を持つに至る。『II』では、ビクトール率いる傭兵部隊が所持しているが、整備不良のためすっかりガタがきており、ツァイに修理を頼むことに。手に入れた際には、まめな手入れをオススメする。

●輝く盾の紋章【II】→P52、55
27の真の紋章のひとつである“始まりの紋章”の片われ。『II』において主人公の育ての親、ゲンカクとその親友ハーンがトトの村のほこらに封印していたが、運命に導かれ主人公が受け継ぐことになる。「大いなる恵み」「輝く光」「戦いの誓い」「ゆるす者の印」と、強力な回復系の魔法が使える。

●隠された紋章の村【II、外伝】→P57
星辰剣によって過去に飛ばされた『I』主人公たちがたどりつく村。『I』主人公にソウルイーターを託した、テッドの故郷でもある。ここで『I』主人公たちは、過去に起こったソウルイーターを巡るウィンディとテッドの因縁の始まりを見ることになる。

●ガスパー【I、外伝】→P27、33
シロウに劣らぬ賭博師。シロウに負けた時のキレっぷりは勝負への執念を感じさせる。

●風の紋章【I、II、外伝】→P53、54
五行の眷属のひとつで、攻撃、回復両方の魔法を持つ。空中の敵に有効。装備すると、「ねむりの風」「いやしの風」「切り裂き」「あらしの予感」の魔法が使えるようになる。また武器に装備すると、魔法をはじく確率が5パーセント上昇するという効果がある。

●雷の紋章【I、II、外伝】→P53、54
五行の眷属のひとつで、おもに威力の高い単体攻撃魔法を持つ。装備すると、「怒りの一撃」「しっそうする雷撃」「天雷」「雷撃球」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、雷による追加ダメージ（直接攻撃で与えたダメージの4分の1）を与えるという効果を持つ。

●カレッカ【I】→P47、56
トラン湖南の都市。かつての内乱での悲劇「カレッカの戦い」が起こった場所。そのため門の紋章戦争の時点では廃墟になっていた。ここには稀代の名軍師レオン・シルバーバーグが住んでおり、『I』主人公たちは彼の助言を仰ぎに訪れることになる。

●カレリア（ハルモニアの辺境）【外伝】
ハルモニアの辺境地方の名前

●ガンナー【II、外伝】→P28、29
ハルモニアの“ほえ猛る声の組合”のメンバー。銃を扱うエキスパート。騎士、従者、子弟のランクがある。しかし銃をつかわなくてもかなり強い。

●木ぼりのお守り【II、外伝】→P18
交易品だが、ミューズの道具屋でも一応扱われているようだ。『II』では、ジョウイたちがピリカに頼まれ、これを買いに行った。ちなみに、500ポッチを持っていない（または払わない）場合は、ジョウイがポケットマネーから支払ってくれる。

●金の狼【II、外伝】→P30

第3章 幻想水滸伝 用語集

ゴールドウルフの項目を参照。

●クスクスの街【II】→P47
サウスウィンドゥ北の港町。ミューズ市脱出後、『II』主人公たちがコロナから船でこの町にたどり着く。また、狂皇子ルカ・ブライトを倒した後にも再び訪れることになる。ここで、休戦協定の申し入れのためのミューズ市訪問を、王国の将軍クルガンから提案される（ジョウイとジルの結婚の儀式がその理由）。ここの港に立っている男は最初「同盟軍なんていつ倒れるかわからないよ」と言っているが、次第に同盟軍に同調していくのがおもしろい。

●クモ斬りの紋章【II、外伝】→P38
異郷の剣士シンの持つ紋章。通常の3倍のダメージを与えることができる「クモ斬り」が使える。ただし戦闘中に1回しか使えない。ちなみにシンの衣装にはクモのマークがあり、使用武器もタランチュラと、シンはまさにクモづくしの男。シンの故郷のシンボルなのだろうか？　それとも単に趣味？

●クライブ【I、II、外伝】→P20、29、67
シュトルムという名の精霊の宿る「銃」という特殊な武器を使う。ハルモニアの暗殺組織“ほえ猛る声の組合”のトップクラスのガンナー。執行人として組織の反逆者エルザを追いかけている。エルザとは組合の中で一緒に育った仲。ただ、風呂場でもフードを被るのはどうかと思う。

●グリンヒル市【II、外伝】→P34、38、47、73
デュナン湖北西に位置する。巨大なニューリーフ学園のある、学都ともいえる都市である。市長代行はテレーズ。前市長アレク・ワイズメル（テレーズの父）はマチルダ騎士団のゴルドーと結託して、カラヤの族長であるルシアの父を騙し討ちにした過去があるため、カラヤ族に恨まれることに。カラヤ族を先兵に従えたハイランド軍とジョウイの策の前に、いったん陥落することになる。

●クルガン【II、外伝】→P26、40、71
ハイランド王国軍将軍。常に冷静沈着な知将。王国軍将軍シードとは常に一緒であり、熱血的な彼のお守役も兼ねている。愛国心が強く、ルカ・ブライトのためよりはハイランド王国のために戦っていた。ルカ・ブライト亡き後も皇王ジョウイの元で同盟軍と戦うが、シードとともに同盟軍に敗れる。

●グレッグミンスター【I、II】→P46、47
皇帝バルバロッサが直接治める、赤月帝国の帝都。帝国の北東に位置する。『I』主人公がグレミオ、クレオ、パーンらと暮らした屋敷もここにある。美しい町並みで知られており、商業も発達、非常に栄えている。また、帝国崩壊後は引き続きトラン共和国の首都として機能。『II』ではバナーの村の裏手から行くことができた。

●グレミオ【I、II】→P68
『I』主人公が幼少の時から見守っている。「いかなる時も坊ちゃんの身を守る」と誓いを刻み込んだ斧を持つ。ほほの傷は昔、『I』主人公を守るときにできた傷。ミルイヒの罠にかかった『I』主人公を助けて死ぬ。仲間を108人集めると復活し、『II』でも得意料理のシチューをご馳走してくれるのでがんばって生き返らせてみよう。

●黒き刃の紋章【II、外伝】→P52、55
27の真の紋章のひとつである“始まりの紋章”の片われ。『II』においてジョウイが受け継ぐことになる。しかし、この紋章はふたつで1組であるため、長期間一方しか所持していないと、主の生命を奪うことになる。「裁きの時」「きらめく刃」「つらぬく者」「どん欲なる友」と、強力な攻撃系の魔法が使える。

●クロムの村【II】→P47
ティント市の南西にある村。ティント坑道でネクロードに敗れた『II』主人公たちが目を覚ます場所。ティント陥落後は、市長以下全市民がこの村に避難し、対ネクロード戦の拠点となる。また、ここで『II』主人公はナナミから重要な選択を迫られることになる。

●ゲオルグ・プライム【I、II、外伝】→P33、36
赤月帝国では六将軍のひとり。「二太刀いらず」と名を馳せ、グラスランドでは黒き月の戦士のひとりでもある。ファレナの女王国では女王騎士だったと言うほどの伝説の剣士。デュナン統一戦争においてもその剣技を見せたが、大好物のチーズケーキの前ではただの甘いもの好きのおじさん。ゲオルグに会うときは、ぜひチーズケーキをお土産に。

●獣の紋章【II、外伝】→P30、52、55
27の真の紋章のひとつ。皇都ルルノイエの宮殿に封印されている。ルカ・ブライトはこれを復活させ、あらゆるものを破壊させようとしていた。『II』の最後の敵。

●ゲンカク【II】→P51、57、70
『II』主人公とナナミの養父。道場主で、ジョウイも交えて修行させていた。かつて都市同盟を指揮してハイランド軍と戦った英雄でもある。戦後、ハイランドとの国境を賭けた一騎討ちを放棄した件で陥れられ都市同盟にいられなくなってしまい、ハイランド国境近くのキャロの街で一生を終えた。ハーン・カニンガムとは親友で、始まりの紋章が大きな戦争の原因となることを予感し、トトの村に封印した。『II』主人公とジョウイも封印することができたら、面倒がなくてよかったかもしれない。というか、もっと見つけにくいところに封印しといてくれればなぁ。

●皇都ルルノイエ【II、外伝】→P47、61
ハイランド王国の首都。紋章は狼。もとはアガレス・ブライト王が治めていたが、ジョウストン都市同盟との開戦後、狂皇子と呼ばれたルカがアガレスを暗殺して君臨。ルカの死後はジョウイが権力を掌握と、目まぐるしく支配者が変わる。が、これらはすべてジョウイの差し金によるものだった。最終的には都市同盟軍の攻撃を受け、陥落する。

●コーネル【II、外伝】→P74
グリンヒル市近くの森の村に妹と一緒に住んでいる少年。ハルモニア神聖国に音楽の勉強に行っていた。本拠地では音職人を担当。カーソル移動や決定音などを変えてくれる。戦闘には直接参加しない彼だが、後列でハープを奏でる姿をいつかは見てみたい。

●ゴールドウルフ【II、外伝】→P30
金の狼。獣の紋章の下僕。ナッシュを追ってきたり、ミューズ市を壊滅に追いやったり、ハイランド軍の切り札っぽい。ミューズ市ではいくら倒しても湧いて出るのでたいへん。

●虎口の村【II】→P47
ティントの山の麓にある村。虎口の村では、『II』主人公たちの行動によって、シエラと出会うことになるか、ゾンビに襲われて紋章の力を使うことになるか、異なる展開がある。また、『II』主人公が戦いに嫌気がさして逃げ出した場合、最終決断はこの場所で迫られる。

●コボルトの村【I】→P18、47、50、72
赤月帝国の南東のはずれにある、コボルトたちの住む村。『I』主人公たちがたどり着いた時には、帝国軍を恐れて皆どこかに隠れてしまっている。パンヌ・ヤクタ城でクワンダ・ロスマンを破ると、村人はみな戻ってきた。

●コボルト村【II】→P18、47、50
トゥーリバーの南に位置する村。『I』のコボ

第3章 幻想水滸伝 用語集

ルトの村とは別物。名前を付けないところが、コボルトらしい。ヒックスとテンガアールが成人の儀式のために訪れた。が、コボルト村での儀式はすっかり廃れてしまっていた。奥の森には伝説のユニコーンで、女性の選り好みの激しいジークフリード（別名：乙女判別装置）が住んでいる。

●コロネの村【II】→P47

ミューズの南にある港のある村。ミューズ市を脱出し、サウスウィンドゥへ行く際に『II』主人公たちが立ち寄る。ただし、ハイランド王国軍の戒厳令下にあるので、サウスウィンドゥに行く船が出ていない。そのため、タイ・ホーとちんちろりん勝負で勝ち、船に乗ることになる。なぜかシーナだけ乗り損なうが。

【さ】

●サウスウィンドゥ市【II】→P46、47、73

デュナン湖の南に位置する都市。市長グランマイヤーは『II』主人公たちに好意的で、パトロンとなることを約束してくれる。ミューズ市長暗殺事件後、力になってくれた人物。しかし、『II』主人公たちがノースウィンドゥ攻略に出かけている間に陥落、市長はソロン・ジーに首をはねられてしまう憂き目にあう。

●サウロ老【II、外伝】

エルザ、クライブ、ケリィらの共通の師。長老のひとり。彼が育てた3人が同時に騎士級ガンナーになるという史上まれにみる快挙を成し遂げるが、同時にそれは他の長老に権力上の警戒心を持たせる結果となってしまう。彼の死後、ケリィがギルド長となる。

●ササライ【I、II、外伝】→P52、74

ハルモニア神聖国の神官長。ハイランドに協力するため、ハルモニアから一軍を率いてあらわれる。27の真の紋章のひとつ“真の土の紋章”の所有者であること以外は謎に包まれている。ルックとはライバル関係にあるらしいが、彼は何も覚えていない。ルックとよく似た容姿からも兄弟、血縁関係が予想され、最もファンの中でも興味を引く謎のひとつ。今後の展開に期待。ほんと気になる。

●ザジ【外伝】→P40、44

“ほえ猛る声の組合”の従者級ガンナー。かつてナッシュに殺されかかったことがある。以前知り合いだった時には髪の色が違ったらしい。メガネの似合うインテリ肌で、見るからにプライドが高そう。

●サジャの村【II】→P47、67

ハイランドの皇都ルルノイエの西に位置する村。寂れているが、売られている紋章はどれも強力な物ばかり。また、クライブとエルザの最後の対決が行われる場所でもある。ルルノイエに突入した後でないと行くことができない場所であるため、エルザとの対決に行くには最終決戦を目前に「ちょっとタンマ」状態でサジャへ向かう必要がある。

●シード【II、外伝】→P26、40、71

ハイランド王国軍将軍。感情が激しい猛将で、王国軍将軍クルガンとはいつも対にある。愛国心が強く、ルカ・ブライトの暴挙を止めるため、あえてジョウイ皇王の元についた。

●ジーン【I、II、外伝】→P33、39

神秘的な雰囲気の美しい紋章師。魔法能力とセクシー度が高い。グリンヒルの学園で教師をやっているかたわら、本拠地では紋章屋を営んでいる。その多くは謎に包まれており不明。歳はいくつだとか、その服で寒くないのかとか……。

●シエラ【II、外伝】→P14、16、17、52、67

吸血鬼の始祖であり、月の紋章の正当な持ち主。その紋章により最初の吸血鬼になった彼女は、吸血鬼の人々が住む蒼き月の村を作る。そこから月の紋章を持って逃げ、村を滅ぼしたネクロードを追って旅している。『II』ではじめボス敵として登場。かなり手強いのであるが、味方にすると割と普通というちょっといけずなキャラクター。『外伝』では普段の言動とは違った彼女の一面を見ることができる。

●静かなる湖の札【II、外伝】

流水の紋章に属する魔法の札。3ターンの間、敵味方を問わずあらゆる魔法を無効化する。

●始祖【II、外伝】→P16

月の紋章によって最初に吸血鬼になったシエラのことを意味する。月の紋章の力によって歳を取ることがない。彼女も別に最初からあんな言葉遣いだったわけではないだろうが、永年の間にしみついたらしい。

●執事【外伝】→P15、44

リインの配下の吸血鬼。シエラの来訪を主人に隠して、独断でシエラとナッシュを殺すことに決めた。爪を伸ばしすぎる。ナッシュのおどる火炎の札でちょっとびびってみるあたり、かわいい。

●主人公（『I』）【I、II】→P64、68

帝国軍の将軍テオ・マクドールのひとり息子。小さい頃に母をなくしたが、父親や仲間たちに囲まれ幸せにすごす。後に親友テッドから生と死を司る紋章“ソウルイーター”を継承し、それによって帝国軍に追われる身となる。帝国を信じて育ってきた彼だが、民衆の悲惨な生活を目の当たりにし、オデッサの後を継いで解放軍のリーダーとなった。『I』でベストエンディングを迎えると、『II』で戦いに参加する“坊ちゃん”を見ることができる。ゲーム中はプレイヤーが決めた名前になるが、小説版ではティルという名前がついている。彼のトレードマークのバンダナ。外したらどんなのだろう？

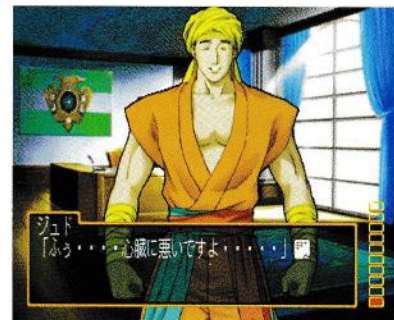
●主人公（『II』）【II、外伝】→P23、65、70

27の真の紋章、始まりの紋章の片割れ“輝く盾の紋章”の持ち主。キャロの町でゲンカクに拾われ、義姉ナナミと幼なじみのジョウイとともに幸せな生活を送っていたが、ハイランド王国軍によって大きく運命を変えられてしまった。後に同盟軍のリーダーとなる。姉、親友想いのやさしい少年。でも選択肢によっては、ピリカのお守りに出す金をケチる姿も見られる。

●シュテルン（星）【II、外伝】→P29

エルザが持つ2丁の銃のうちのひとつ。精霊が宿るガン。本来はガンナー同士の正式の決闘で用いられるためのガンで、シュテルンは信頼を意味している。エルザとケリィの決闘ではエルザが手にした。しかしハルモニアってドイツ語なのか？

●ジュド【II、外伝】→P34、39

グリンヒル市のニューリーフ学園で教師をしている。彫刻家。仲間にすると本拠地のホールで守護神像を作ってくれる。世界中に散らばる守護神の設計図を集め、上手くできあがるとご褒美としてアイテムが貰える。なかにはここでしか手に入らないレアアイテムも。

●シュトルム【I、II、外伝】→P29

クライブが持つ愛用のガン。世界にひとつしかないオーダーメイド品。エルザとの対決では精霊が機嫌を損ねるらしく、不発に終わることが多かった。

●獣人族【II、外伝】→P51

ボブのように半人半獣の人間のこと。かつては村があったが、ウィンディに滅ぼされた。狂牙の紋章によって獣形態に変身し、パワーを発揮する。

第3章 幻想水滸伝 用語集

●シュバルツ(双蛇剣)【外伝】
ナッシュが持つ双蛇剣の一方につけられた名前。ザジを殺しかけた。

●ジョウイ・アトレイド【II、外伝】→P37、65
27の真の紋章"始まりの紋章"の片割れ"黒き刃の紋章"の持ち主。キャロの町では『II』主人公、ナナミと一緒に兄弟のように暮らしていたが、王国軍の侵略によって『II』主人公と同じように大きく運命を変えられてしまう。ルカ・ブライトの強大な力の前に自分の非力さを悔やみ、かけがえのないものを守るためあえて王国軍の軍門に下る。同盟軍との戦いに敗れ、ハイランド王国崩壊の後、彼は大切な人との約束の場所へと赴く。

●ジョン【外伝】
王国軍の駐屯地に潜入した際、ナッシュが使った偽名。いかにも思いつきでかなり適当だが、相手はなんとなく納得した模様。王国軍はもっと侵入者に対して敏感になった方がよい。あの調子では、ナッシュが服を奪った男は、その後誰にも発見されずに終わった可能性もある。

●ジョウストン都市同盟【I、II、外伝】→P22
都市同盟軍にほぼ同じ。名前が長いので同盟ないし同盟軍と略す場合が多い。

●ジョウストンの丘【II】→P22
ミューズ市にある丘陵をさす。ここには立派な会議場があり、都市同盟の発祥の地となっている。観光名所としても名高い。きっとジョウストンまんじゅうとかジョウストンサブレとか売っているのだろう。『II』ではアナベルが会議を開いたほか、ジョウイとの和平会議でも使用された。

●ジル・ブライト【II、外伝】→P20、25、71
ハイランド王国皇女で狂皇子ルカ・ブライトの妹。亡き母の面影を色濃く映し出している美しい少女。ルカ・ブライトが死んだ後、ジョウイが皇王となるために結婚する。ハイランド崩壊後は山奥の山荘でピリカとともにひっそりと暮らす。

●シロウ【II、外伝】→P27
レイクウェストの酒場に住む博打うち。仲間にするにはやっぱり博打で勝つこと。本拠地でも兵舎に賭場を開いている。根っからのギャンブラー。小さな漁村出身の彼だが、あの座り方、ズボンの着崩し方、あの目つき。どう見ても漁師には見えない。

●シン【II、外伝】→P34、38、70
南方から来た剣士。ミューズ市市長代行テレーズ・ワイズメルのボディーガード。いつもテレーズのそばに付き添っている。クモ斬りの紋章の持ち主で、剣の達人。クモ斬りの技が冴える。ターバンがトレードマーク。あの下がどうなっているのか、気になる。

●真神行法の紋章【I、II】→P37
逃げ足自慢のスタリオンの持つ、足の速くなる紋章。具体的には、フィールドマップ上での移動が速くなり、逃げられる可能性のある戦闘なら100パーセント逃げられるようになる効果が得られる。

●シンダル遺跡【II】
古代シンダル族の文化遺産が隠された場所。アレックスの見つけた白鹿亭近くの遺跡には、「なんじの願う物、大切なものはここに」という碑文があった。なかには薬草が入っていただけでアレックスは落胆するが、帰宅後、真の意味を知ることになる。ちょいと気の利いた遺跡だ。キリィやローレライも探しているものらしい。

●スタリオン【I、II、外伝】→P35、37
とにかく足が速いエルフ。「韋駄天スタリオン」ともいわれている。彼の宿している「真神行法の紋章」にお世話になった人は多いはず。特に「神行法の紋章」を宿していないとダッシュできない『I』のときは便利。速いことは速いのだが、「逃げ足」が速いのは自慢になるかどうか……。

●星辰剣（夜の紋章）【I、II】→P52
それ自体が意志を持つ剣であり、27の真の紋章のひとつでもある。『I』では、眠りを妨げた主人公たちを過去の世界へ飛ばす。しかし、自力で戻ってきた『I』主人公たちに力を貸すことを約束し、ビクトールを主に選ぶ。しかし、ぞんざいに扱われたため『II』の時点で激怒。仲間にするためよけいな苦労をするハメに……。

●戦士の村【I】→P47、72
赤月帝国の西部ロリマー地方にある、テンガアールの父ゾラックが治める村。フリックもここの出身だが、連れて戻ってもたいした台詞も言わない。きっと友達が少なかったのではなかろうか。『I』では、ここでネクロード襲来の噂を聞くことに。その後ネクロードからテンガアールとの結婚式の招待状が届くが、ビクトールやヒックスの活躍で阻止した。

●旋風の紋章【I、II】
五行の眷属のひとつで、風の上位魔法。装備すると「いやしの風」「切り裂き」「あらしの予感」「かがやく風」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、魔法をはじく確率が15パーセント上昇するという効果を持つ。

●双蛇剣グローサー・フルス【外伝】→P40
ナッシュが持つふた振りの剣、ヴァイスとシュバルツ。短くすれば通常の剣のようだが、長く伸ばすと鞭のようにしなる。口で言うと簡単だが、これを自在に使いこなすのは至難のはず。しかもうっかり自分に当てると猛毒を食らうという厄介な代物。常に出番を待っていて、持ち主が危険になると抜いてくれとせがむ。ナッシュは嫌な思い出があるのか使いたくないらしい。

●ソウルイーター【I、II】→P52、54
27の真の紋章のひとつ。その主は代々、周りの人を不幸にすると言われる呪われたいわくがある。ソウルイーターは主のもっとも近しい人の魂を吸うことで、その力を増していくのだった。『I』ではオデッサ、テオ、グレミオ、テッドの魂を糧にしてしまうことに。また、主は歳を取らなくなるため、『II』ではカスミともの悲しい再会をすることになる。

●ゾディアック・タワー【外伝】→P40
双蛇剣グローサー・フルスに塗られた猛毒。通常これを受けると助からないが、ナッシュが解毒剤を持っている。ザジとシードを殺しかけた。……ということは、これでホントに死んだ奴はまだ誰もいない、ということか。

【た】

●大地の紋章【I、II】
五行の眷属のひとつで、土の上位魔法。装備すると、「ふくしゅうの大地」「守りの天がい」「ふるえる大地」「大地の守護神」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、防御力が15増加され、戦闘中毎ターンHPを5回復するという効果を持つ。

●タイ・ホー【I、II】
トラン共和国カク出身の漁師。漁師のわりには魚を釣らずに厄介ごとに首を突っ込んでばかり。解放軍に参加し、3年後には新同盟軍にも顔を出している。物事をサイコロの目や賭けごとで決めたりするなかなかの強者。ヤ

ム・クーとは若い頃からの付き合いで、義兄弟の契りをも交わしている。こんな義兄弟をもってヤム・クーも大変だろうに……。漁師が本業じゃないの？　と突っ込みたくもなる行動っぷり。

●月の紋章【II、外伝】→P16、52
シエラが持つ27の真の紋章のひとつ。ネクロードに奪われてしまった。吸血鬼にする以外に何か効果がないのか、疑問。戦闘で使えそうな気もするのだが。継承してしばらくは凶暴性を高めるなど、副作用が多い。

●土の紋章【I、II、外伝】→P54
五行の眷属のひとつで、おもに間接効果を発揮する魔法を持つ。装備すると、「土の守護神」「ふくしゅうの大地」「守りの天がい」「ふるえる大地」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、防御力が5増加され、戦闘中毎ターンHPを3回復するという効果を持つ。

●ティント市【II】→P47、73
ティントの山にある鉱山都市で、市長はグスタフ。ネクロード率いるゾンビの群に脅かされ、『II』主人公たちに同盟を申し込む。しかし、市内はゾンビに占拠され、全市民はいったんクロムへ退くことになった。その後、『II』主人公たちが鉱山内から市内への潜入に成功。ネクロードを討ち、平和を取り戻す。

●テオ・マクドール【I】→P59、69
『I』主人公の父。帝国五将軍のひとりで、「百戦百勝将軍」という、ものすごいネーミングで呼ばれている。皇帝からの信頼が最も厚く、部下からの人望も高い。解放戦争では自分の息子と剣を交えることになったが、決して臆することなく息子の成長を喜び「お互いの正義」を貫き通し倒れた。とても格好の良い漢!!

●テッド【I】→P68
ウィンディによって隠された紋章の村が全滅させられた時、祖父からソウルイーターを継承した。その後300年間逃亡生活を送り、『I』主人公と出会う。ふたりは無二の親友となるが、またしてもウィンディに狙われ、ソウルイーターはテッドから『I』主人公に受けつがれることになる。ちなみに、『II』で坊ちゃんの部屋に入るとテッドの肖像画がある。要チェック。

●テレーズ・ワイズメル【II、外伝】→P38、70
亡き父アレク・ワイズメルの後グリンヒル市の市長代行を務める。市長になるのを断ったので代行らしいが、どうもなし崩し的に市長になっているような気がしなくもない。ハイランドの侵略にも負けず、市民を率いて戦うが、王国軍将軍となったジョウイの奇策によってグリンヒル市を崩落された。再びわが街を取り戻すことを市民に約束し、同盟軍へシンとともに加わる。その後、公約通りグリンヒルを取り戻している。

●テンガアール【I、II、外伝】→P32
トラン共和国南「戦士の村」の村長の娘。あの良くしゃべる親にしてこの娘。似ている。強引でおてんばな彼女だが、ヒックスのお嫁さんになるという一途な想いを持っている。ネクロードに花嫁として誘拐された時、助けにきたヒックスに惚れ直した。108人もいるのに数少ない、できあがっている男女カップルのひとり。

●テンプルトン【I、II、外伝】→P46
全世界地図を作るため世界中を旅している。ベレー帽と短パンが似合う男の子。『外伝』でもひょっこりと登場し、ナッシュとしっかり割り勘で宿に泊まる。彼の行く先々では腐れ縁の傭兵（熊に似た男と青い美形）に出くわすらしい。この歳で地図を作りつつひとり旅。お金は大丈夫なんだろうか。パトロンがいるのか？

●天雷の札【I、II、外伝】
雷の紋章の力を宿した札。戦闘中に使うと、敵1体に600のダメージを与える。宝箱や敵から手に入れるしかない。

●トゥーリバー市【I、II、外伝】→P47、49、73
デュナン湖の西に位置する都市。人間、コボルト、ウイングホードの3種族から構成されている。全権大使は人間のマカイ。種族間の交流があまりうまく行われておらず、キバ・クラウス親子の離間の計にまんまとはまり、騙し討ちにあうことになる。しかし、ウイングホードの決死の働きにより市は守られ、各種族はようやく和解した。街の規模の割に信じられないほど広大な下水道があったり、ボブがいたりジーンがいたりと、どこかアヤシイ街ではなかろうか。

●都市同盟軍【I、II、外伝】→P61、73
ハイランドと敵対する5都市1騎士団の同盟軍。開戦当初はミューズ市長のアナベルが代表だったが、その暗殺後は有名無実化し、各都市は分断されたも同じ状況になる。しかし、ノースウィンドゥに本拠地を手に入れ、ソロン・ジー軍を破った『II』主人公たちの軍がその名を引き継ぐ。正式には、同盟を結んだ会合地の名を取って「ジョウストン都市同盟」という。

●トトの村【II】→P47
リューベとミューズ市の間にある、ピリカが両親と住んでいた村。滝に飛び降りた後のジョウイが救助され、養生していた。王国軍の焼き討ちにあい村は全滅するが、後に復興。また『II』主人公の育ての親ゲンカクと、その親友でハイランドの武将ハーンが“始まりの紋章”を封印したほこらがある。

●ドミンゲス【外伝】
ナッシュと本国を結ぶ通信用の鳥。ナッシュに指令書とお金を運んでくるため、ナッシュにとっては生命線とも言える。『外伝』オープニングムービーに最初から出ているが、Episode 2の終わりまであれがドミンゲスだとは気付かないはず。どんな戦場にもノコノコあらわれると聞いて、どんな身軽な男かと思っていたが……。ナッシュにからかわれたのを根に持っている。

●トラン共和国【I、II、外伝】→P46、61、73
ジョウストン都市同盟の南に位置する国家。『I』の赤月帝国が門の紋章戦争後、共和国化した。現大統領はレパント。カスミやバレリアなど、『I』の宿星がトラン六将軍を務め、軍を統率している。戦争の傷跡はすっかり癒えており、ルカ・ブライトとの決戦を前にして、『II』主人公たちとの間に同盟を結ぶ。

【な】

●ナッシュ・ラトキエ【外伝】→P13、28、63
ハルモニア神聖国の辺境警備隊に属し、現在は調査員として都市同盟に潜入中。いわば秘密工作員。“ラトキエ家の坊ちゃん”として知られるお人よし。ニナのホレっぷりを見るまでもなくハンサムなのは間違いないが、多少間の抜けた一面もあり、二枚目になりきれ

ない。妹とザジ、“ほえ猛る声の組合”などに関連してなにやら暗い過去があるらしい。

●**ナナミ**【II、外伝】→P22、23、70
『II』主人公と同じゲンカクに拾われ育てられた義姉。『II』主人公、ジョウイと兄弟のように暮らしていた。いつも『II』主人公のことを第一に考え、世話を焼きたがる。元気がよく、そそっかしい性格。彼女が『II』主人公をかばい死んだときは、ゲームとわかっていても涙ぐんだユーザーは多いはず。再びお姉ちゃんに会いたい人は108人集めよう！

●**ナナミの料理**【外伝】→P21、22
ナナミが味オンチの才能をいかんなく発揮する。すごくよく言えば珍味。殺傷能力が高く、追加ダメージも期待できる。

●**27の真なる紋章**【I、II、外伝】→P30、54
世界の創造にかかわった強力な紋章。すべての紋章の上に君臨する。持っている人間を不老にしたりという副作用も。中毒症状まではないらしい。

●**ニナ**【II、外伝】→P35、36、70
グリンヒル市ニューリーフ学園の自称学生代表。『外伝』でナッシュのおっかけをやってたと思いきや、学園に侵入した引率役のフリックに会ったとたん目の色が変わっちゃう、クラスにひとりはいるミーハー少女。フリックを追いかけ同盟軍へ入る。ガキは嫌いらしい。ところで、彼女は学園で一体何を勉強しているんだろう？

●**ネクロード**【I、II】→P17、19、67、69
永き時を生きる吸血鬼。バンパイアたちの村“蒼き月の村”から月の紋章を盗み逃亡。隠された紋章の村やノースウィンドゥを壊滅させた。その当時からウィンディやユーバー達とは顔見知り。『I』で星辰剣によって滅んだかに見えたが『II』で復活。しかし吸血鬼の始祖であり月の紋章の正統継承者シエラと、ビクトールの星辰剣によって再び倒された。

●**ノースウィンドゥの城**【II】→P47、61
もとは美しい城だったが、吸血鬼ネクロードがここに住み着くように。以後、周辺の住民が襲われ、ゾンビ化するという惨劇が起こり、廃城同然の姿となった。復讐に燃えるビクトールと『II』主人公たちがネクロードを追い払い、のちに都市同盟軍の本拠地となる。

【は】

●**ハーン・カニンガム**【II】→P57、71
一時はハイランド王国第一軍団長だったほどの猛将だが、現在は第一線を退き、帝都ルルノイエの防衛に当たる第二軍団長。かつてゲンカクとともに都市同盟との争いをおさめた英雄で、ゲンカクとは親友の間柄。戦場でゲンカクと一緒に飯を食らっていたりする豪放な仲だった。始まりの紋章をトトの村に封印したのもこのふたり。『II』の最後では、『II』主人公と対峙する。

●**ハウザー**【II、外伝】→P20、33
ミューズ市軍の総司令官を一任されている軍人。市長のアナベル、副官のジェスとともにミューズ市、同盟軍を支えてきた。軍人らしく、戦争イベントの際にはおおいに役立ってくれる。毎日のジョギングはやはり日課？

●**白鹿亭**【II、外伝】→→P17、47、63
ミューズ市とトトの村の間にある宿屋。自称トレジャーハンターのアレックスの妻ヒルダが経営する。シンダル遺跡探索後、アレックス夫婦が本拠地に引っ越してきてからは、無人になってしまっている。

●**八殺剣奥義 クモ斬り**【II、外伝】
剣の達人であるシンがナッシュに披露する奥義。どんな斬り方だかわからないが、ちょっとねばねばしそうではある。名剣タランチュラから繰り出される。

●**バナーの村**【II】→P47
サウスウィンドゥから南東のはずれにある村で、トラン共和国と隣接している。『I』のグレッグミンスター突入後のデータをロードして『II』を始めていれば、ここからトラン共和国へ行けるようになるイベントが発生する。近くに山賊たちが潜んでいたり、山道に強力なモンスターが住んでいたりと、物騒な地域である。

●**破魔の札**【II、外伝】→P41
起動に時間がかかるやっかいな札だが、吸血鬼、ゾンビなどのアンデッドに絶大の効果を誇る。シエラなどは見ただけで顔をしかめるほど。

●**破魔の紋章**【I、II】→P54
五行の眷属に属さない、準魔法の紋章。装備すると、「小言」「気合」「破魔」「喝」といった、回復とアンデッドに対して強力な効果を持つ魔法が使えるようになる。『II』のトゥーリバーの地下水路で手に入る。額にしか装備できないため、使用するには非常に高いレベルが必要。ネクロードとの決戦時には使用可能にしておきたい。

●**ハルモニア神聖国**【I、II、外伝】→P47、73
ハイランド王国の北に位置する国。歴史的にみて最も古い国のひとつである。英雄ヒクサクが建国し、いまも神官長にヒクサクが現役。かなり寒い地域になると思われる。謎めいた技術をいろいろと隠し持っている。

●**ハンフリー**【I、II】→P68、74
「大刀のハンフリー」と呼ばれている。元帝国軍の百人隊長を務めていたが、カレッカの虐殺事件以来軍を抜けている。解放軍の初期メンバーでもある。解放戦争後はヨシュアとの約束により、フッチを連れて旅に出た。『II』での洛帝山のイベントは必見。ハンフリーがしゃべるしゃべる。いつもの無口なんて信じられないくらいに。

●**ヒクサク**【I、II、外伝】→P52、74
ハルモニア神聖国の建国者であり、同時に現在の神官長でもある。27の真の紋章のひとつ、円の紋章を持っており不老。ササライといったいどういう上下関係なのかイマイチ不明。容姿もまだわかっていない。

●**ビクトール**【I、II、外伝】→P19、24、66
ネクロードに滅ぼされたノースウィンドゥ出身。「風来坊のビクトール」「熊」などといわれている。解放戦争では解放軍の主力メンバーとして活躍していたが、最後の戦いでフリックとともに行方不明に。そんな皆の心配を

よそに、3年後はミューズ直属の傭兵部隊を率いていた。誰にでも優しいが、誰にも心の奥を見せない。ただ、フリックには相棒として心を許したのか、『外伝』では仲の良い「夫婦喧嘩」が見られる。

●ヒックス【I、II、外伝】→P32
トラン共和国戦士の村の出身。テンガアールと一緒に「成人の儀式」の旅に出ている。気弱で優しい性格だが、彼女のためならどんな敵にも立ち向かっていく。テンガアールをお嫁にもらえば尻にしかれる気がしてならない。しかし、ふたりが幸せならそれで良い。

●火の紋章【I、II、外伝】→P54
五行の眷属のひとつで、おもに攻撃用の魔法を持つ。装備すると、「火炎の矢」「炎のかべ」「おどる火炎」「大爆発」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、火による追加ダメージ（直接攻撃で与えたダメージの4分の1）を与えるという効果を持つ。

●ピリカ【II、外伝】→P71
王国軍の襲撃に会い、崖下に飛び込んだジョウイを助けた女の子。ジョウイを兄のように慕い、ほこらの番人の両親と一緒にトトの村で幸せに暮らしていたが、王国軍によって村を焼き払われてしまう。その後ジョウイに保護されるが、ルカ・ブライトの凶行を目の当たりにした彼女は言葉を失ってしまう。ジョウイが家族のように大切に思っている人間のひとり。木ぼりのお守りを買いにいく時、渡されたお金が妙に少ないとは思ったのだが、やっぱり買えなかった。

●ヒルダ【II】→P63
ミューズ市の近く白鹿亭の美人女将。シンダル族のお宝捜しに夢中の夫、アレックスのかわりに宿屋をきりもりしていたが、疲労により倒れる。宝より大切なものに気付いた夫は改心し、家族とともに本拠地で宿屋を営む。それにしても33歳子持ちには見えない。

●封印の詩歌【外伝】→P17
始祖であるシエラが、従属の吸血鬼を消滅させる呪文。リインに対して用いられた。おそらくは月の紋章に対しての命令を含んでいるのであろう。

●フッチ【II】→P68、74
元竜洞騎士団の見習い騎士。愛竜ブラックを亡くし、竜洞の掟に従い竜騎士を脱退。ハンフリーと新しい竜を探す旅に出ていた。同盟軍に入る前に洛帝山のイベントで騎竜ブライトと出会う。美少年攻撃の一員。

●フリック【I、II、外伝】→P24、66、68、70
「青雷のフリック」と呼ばれるように雷の紋章を得意とし、剣技も一流。唯一の欠点は運の低さか？　ビクトールと同様に解放軍、同盟軍と主力メンバーとして活躍する。彼の純な性格や相棒としての信頼が孤独なビクトールを癒し、門の紋章戦争、デュナン統一戦争後も一緒に旅を続けている。ヒックスと同じ「成人の儀式」の途中だが、戦士の村に帰る気はまったくないらしい。そしてまたビクトールとの腐れ縁は続いていく。

●ホイ【II、外伝】→P27、31
同盟軍の救世主となった『II』主人公の名を騙り、各地で人々に酒や食事を奢らせていた。が、ラダトの酒場で『II』主人公たちに出くわしてしまう。その後は『II』主人公もろともボコボコに。小物な盗人。

●ほえ猛る声の組合【I、II、外伝】→P28、29
火薬と銃の技術を占有し、暗殺を仕事とするハルモニア神聖国の組合。けっこう歪んだ性格の人間を育てているような気もする。

●ポッチ【I、II、外伝】→P39
『幻想水滸伝』シリーズにおける通貨単位。どんなに高価でも安く感じる。

●ボブ【II、外伝】→P33
トゥーリバー市のコボルトエリアにいる。コボルトエリアに人間が、と思いきや実は狼男。いまは亡き半獣人の村の出身。仲間にするには城レベル3、仲間80人以上が条件。狼男なので強いかと期待はするが、仲間にした頃は他のキャラクターが育っているので、実際に使った人は少ないのでは。もっと早く仲間になってほしかった。

【ま】

●マッシュ・シルバーバーグ【I、II】→P68
かつて帝国軍のカシム・ハジルの元で働いていた軍師。セイカの街にひっこんで私塾を開いていたが、妹オデッサの死後そこを訪れた『I』主人公のために軍師を引き受ける。さまざまな知略をつくして解放軍を勝利に導いた。水上砦シャサラザードでスパイのサンチェスに刺され重傷を負う。解放軍がグレッグミンスターを制圧し帝国が滅びたとの報告を受け、満足げに息を引き取った。

●瞬きの紋章【I、II】→P54
ビッキーが持つテレポートの紋章。本拠地から一度行ったことのある場所へ、一瞬で飛ばしてくれる。たまに失敗して危なっかしいが、それは紋章のせいではないはず。また、「それ！」「えい！」「そおれっ！」と戦闘中に魔法も使用可能。こちらも失敗する場合がある。『II』でのビッキーの年齢が、『I』と同じ16歳であるのに注目。時を越えて飛ぶことがあるらしい。

●マチルダ騎士団【II、外伝】→P47、61、73
マチルダ領の誇り高い騎士団、または騎士団の治める所領。首都はロックアックス。だが、団長のゴルドーは野卑そのもので、騎士の誇りを微塵も持たない卑劣漢。最初は都市同盟軍に所属していたが、非協力的な態度を見せていた。その後ハイランドに降伏。マイクロトフとカミューも所属していたが、愛想を尽かし新同盟軍に参加した。

●守りの天がいの札【II、外伝】→P34
水の紋章の力を宿した札。戦闘中に使うと、パーティ全体が一度だけ100パーセント魔法をはじく効果を持つ。2000ポッチで売っている。

●水の紋章【I、II、外伝】→P54
五行の眷属のひとつで、おもに回復用の魔法を持つ。装備すると、「優しさのしずく」「守りの霧」「優しさの流れ」「静かなる湖」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、戦闘中毎ターンHPを5回復するという効果を持つ。

●ミューズ市【II、外伝】→P22、47、61、73
デュナン湖北にある大都市。市長はアナベル、副市長はジェス。都市同盟軍の中核をなす都市で、都市同盟の会議場となるジョウストンの丘もここにある。しかし、アナベル暗殺後はハイランド軍にあっけなく制圧される。その後、狂皇子ルカ・ブライトの手により全市民が虐殺され、獣の紋章のイケニエにされた。

●ムクムク【II、外伝】→P8
むささび。ゲンカク道場の裏手の木に住み、『II』主人公とは幼なじみらしい。裏手の木で仲間にならなかった場合、グリンヒル近辺の森で再び仲間にする機会がある。

●メイザース【II、外伝】→P27、33
ティント市の坑道のこんなとこでなにやってんだ？　と思うほど奥深くにいる、魔法の達人じいさん。『I』に登場したやはり魔法のエキスパート、クローリーとライバル関係にあ

るらしい。彼も仲間にするには城レベル4と最後のほうなので、たいへん悔しい。

●モーント(月)【Ⅱ、外伝】→P29
エルザが持つ2丁の銃のひとつ。組合がガンナー同士の決闘に使うもので、信頼のシュテルンに対して裏切りを意味する。エルザとの決闘でケリィが選んだ銃。そこには裏切りの意味が込められていたのか?

●森の村【Ⅱ、外伝】→P47
グリンヒルの西のはずれにひっそりとある小さい村。たまにグリフォンに襲われるくらいしか事件のないのどかなところで、さすがにここまではハイランドの魔手は伸びていない。物語にはあまり関係しない場所だが、たくさんの仲間と貴重なアイテムが隠されている。

●門の紋章(表)【Ⅰ、Ⅱ】→P52
赤月帝国の宮廷魔術師ウィンディの持つ、27の真の紋章のひとつ。裏と対になっている。最終決戦で『Ⅰ』主人公たちと対峙したウィンディだが、バルバロッサとともに自決。その真の力を見せずじまいだった。その後、レックナートに受け継がれる。

●門の紋章(裏)【Ⅰ、Ⅱ】→P52
占星師レックナートの持つ、27の真の紋章のひとつ。数百年昔、門の紋章を持つ一族がハルモニア神聖国に虐殺されたことがあり、そのときこの紋章の力でウィンディとレックナートの姉妹は難を逃れた。以来、復讐のために力をつけようとするウィンディにレックナートは狙われたため、魔術師の島に身を隠すことになる。宿星108星がそろった時に真の力を見せ、グレミオを蘇らせた。

【や】

●約束の地(天山の峠)【Ⅱ】→P47
ハイランド軍新兵時の『Ⅱ』主人公とジョウイが、ラウドたちに追いつめられ滝に飛び込む前に、再会の誓いを岩に刻みつけた場所。その後、運命のまえに大きく隔てられたふたりだが、それはかけがえのない親友のために選んだ道だった。どんなに立場が変わろうとも、ふたりの願いはこの地での再会を果たすことであったはずだ。ちなみにうっかり再会を忘れて『Ⅱ』主人公が新しい国の指導者になってしまうと、この場所のCGがゲームの最後に映し出され、プレイヤーに約束を思い出させることになっている。

●闇の紋章【Ⅱ】→P54
五行の眷属に属さない、準魔法の紋章。装備すると「死の指先」「魂の盗人」「送るかねの音」「黒い影」といった、敵を即死させたり、敵全体に大ダメージを与える魔法が使えるようになる。『Ⅱ』のノースウィンドゥの城の宝箱で手に入る。額にしか装備できないため、使用するには非常に高いレベルが必要。

●ヤム・クー【Ⅰ、Ⅱ】
トラン共和国セイカ出身。タイ・ホーとは義兄弟の契りを交わしている。気の向くまま行動する義兄を良くサポートしている。一応漁師らしきことをしており、『Ⅱ』では釣りに夢中なおかげで漁師攻撃が見れなくなってしまったのが寂しい。長い前髪のため容貌は謎。やはり美形の可能性も……。

●ユニコーン隊【Ⅱ、外伝】→P25、37、59
『Ⅱ』主人公とジョウイが参加していた少年兵の部隊。ルカ・ブライトの野望のため味方に全滅させられ、ハイランド国内の世論を盛り上げた。赤月帝国の"カレッカの悲劇"と近いからくりをもっている。レオン・シルバーバーグとルカ、意外と気があうかもしれない。それをジョウイが知ったら、素直にレオンに従っていたかどうか。この名称についてジークフリードの意見を聞きたい。

●ユリ【外伝】→P44
グリンヒルの宿屋で働く気立てのいい娘。起き抜けにナッシュが放った最高の笑顔を、さらりとかわす。なかなか油断できない少女。ナッシュに多めに盛ってくれるなど、ちょっとした気遣いが嬉しい。

●傭兵隊の砦【Ⅱ】→P47
都市同盟に雇われていたビクトールたちの当初の本拠地。ハイランド軍に裏切られ滝に飛び込んだ後、川を流れていた『Ⅱ』主人公が助けられたのはここだった。その後ハイランド軍との戦闘に一度は勝利するものの、ルカ・ブライトの電撃的な速攻の前に傭兵隊は敗退、砦は壊滅してしまう。ところで、捕虜を2度も逃がすなよ。

●ヨシュア【Ⅰ】→P52、68
竜洞騎士団長。真の紋章のひとつ"竜の紋章"を受け継いでいる。ただいま220歳。ハンフリーとは旧知の仲。大事な我が子を里子に出す心境のように、ハンフリーにフッチを預けた。強そうな彼だが、戦闘には参加せず竜洞でのんびりしている。

【ら】

●雷鳴の紋章【Ⅰ、Ⅱ、外伝】
五行の眷属のひとつで、雷の上位魔法。装備すると「しっそうする雷撃」「天雷」「雷撃球」「雷のあらし」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、雷による追加ダメージ(直接攻撃で与えたダメージの2分の1)を与えるという効果を持つ。

●ラウド【Ⅱ、外伝】→P37
ハイランド王国軍ユニコーン少年隊隊長。自らの出世のために、『Ⅱ』主人公やジョウイの所属する少年軍をルカ・ブライトとともに全滅させた、卑劣きわまりない男。卑屈で典型的な悪役キャラ。グリンヒル戦でダメっぷりを発揮。少年部隊の隊長風情がお似合いというところを露呈する。

●ラウラ【Ⅱ、外伝】→P27、33
ティント市にいる札作り職人。仲間にした後本拠地では札作り屋を営む。いらなくなった封印球などを札に変えてくれるなんとも役立つ女性。紋章師のジーンとは親友で、トゥーリバーを目指していたが、方向音痴でたどりつけずにいた。

●洛帝山【Ⅱ】→P47
ロックアックスの北東に位置する。普段は深い霧に包まれているため、何者も入れない不思議な山。竜がいるとの噂もある。フッチを慕うケントという子供が迷い込んでしまい、『Ⅱ』主人公たちが探索に出かけたときは、竜の鱗と"輝く盾の紋章"の力で霧が晴れ、入れるようになった。ここでフッチは、白い竜の子を見つけ、ブライトと名づけて受け入れる。ブラックと頭韻を踏むあたり心憎いセンスだが、それがハイランド王家と同じ名前だとは気が付かなかったのか。

●ラダトの街【Ⅱ】→P47
サウスウィンドゥの東にある町。東には川があり、橋がかかっている。商業が盛んな様子で、貿易商としてならしていたシュウや、鑑定士のレブラントが住んでいた。ここで、『Ⅱ』主人公たちはシュウを仲間にするため、川の底をさらってコインを探すことになる。リッチモンドのサービスが心憎い。

●リイン・ペンネンバーグ【外伝】→P17、44
シエラが最初に吸血鬼にした男。出会った時

にはどこかの騎士だったらしく、仕えていた少女のために復讐を望んで吸血鬼になった。始祖の直下のため、かなりの実力と思われる。かなりクールな性格。「正義のためだ!!」と言われて「ゆくぞ！正義の味方！」と揶揄するあたり、気の利いたイヤミも言える輩である。

●竜王剣（覇王の紋章）【I】→P52、59
27の真の紋章のひとつ。皇帝バルバロッサの持つ、それ自体が紋章である剣。『I』の最終決戦でバルバロッサを三つ首竜へと変貌させた。

●竜口の村【II】→P47
ティントの山の東の麓に位置する村。ティントの山にはギジムたち山賊がいるが、義賊を標榜しているためか治安は悪くない模様。むしろ世話になっている村民もいるようだ。なお、重責に堪えきれず逃げ出した『II』主人公が、最後の選択を迫られるのはこの場所。

●流水の紋章【I、II】
五行の眷属のひとつで、水の上位魔法。装備すると、「守りの霧」「優しさの流れ」「静かなる湖」「母なる海」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、戦闘中毎ターンHPを15回復するという効果を持つ。

●竜洞騎士団【I】→P46、47、68、72
竜洞を本拠地とする、竜を操る騎士たちの軍団。門の紋章戦争前半においては中立を守っていたが、後半、解放軍に協力する。竜を失った竜騎士は竜洞を出なければならないという過酷な掟がある。『I』ではウィンディの力により、竜がすべて眠らされてしまい、無力化してしまうという異常事態に陥った。

●竜の紋章【I】→P52
27の真の紋章のひとつ。竜洞騎士団の団長ヨシュアが持つ。このためヨシュアは不死の呪いを受けている。『I』では黒騎士ユーバーが呼び寄せた魔界の軍勢を、レックナートの門の紋章と力を合わせて元の世界へ戻すという恐るべき威力を見せた。

●リューベの村【II】→P47
都市同盟の東のはずれにある山村。傭兵隊の砦もこの近辺にあった。ここで『II』主人公は、旅芸人一座のアイリたちと出会う。そして、村の裏からツァイに会いに行ってからの帰路には、ハイランド軍の狂皇子ルカ・ブライトが村人たちを虐殺する現場を目にすることになる。結局、村は焼き討ちで全滅したが、その後復興しつつある。

●ルカ・ブライト【II、外伝】→P25、30、61
ハイランド王国の皇子。王国軍の実質的な権力を手にし、同盟軍を根絶やしにすることに執念を燃やす。性格は残忍かつ非情で、その言動からも「狂皇子」と呼ばれている。皇王アガレス・ブライトの実子ではない。父が母を見殺しにしたという幼い頃のトラウマで、生きるものすべてを憎むようになった。ベタベタのマザコンで、そのため母親似の妹にイマイチ強く出られない。

●ルック【I、II】→P52、68
レックナートの弟子、あるいは小間使い。真の紋章のひとつ“真の風の紋章”を所持している。魔法の才能は抜群で、美少年攻撃に加わるほどの容姿も持つが、性格は最悪。『II』において、ハルモニア神聖国の“真の土の紋章”の所持者ササライと対峙した時の様子が気になるところ。ルック自身の出生の秘密、ハルモニア神殿での騒ぎなど、謎が多い。

●レイクウェストの街【II】→P47
その名の通り、デュナン湖の西に位置する街。トゥーリバーに行く際に、本拠地から船で行くことになる。小さい街のわりには、仲間になる人物や本拠地用の貴重アイテムが多く存在する。またクライブがエルザを追いかけている途中、エルザからクライブ宛ての手紙が宿屋に届く。

●レオナ【II、外伝】→P33
酒場を取り仕切っている女主人。ビクトールの傭兵の砦からミューズ、本拠地の酒場まですべてに登場する。酒場でよく酔っ払って物を壊す男（ビクトールなど）や子供（ピリカなど）の世話をよく任される。姉御肌な女性。意外と鋭い。

●レオン・シルバーバーグ【I、II】→P68、71
シルバーバーグ家のひとりでマッシュの叔父。継承戦争で天才軍師として名を轟かせる。解放戦争時には解放軍に手を貸し、そしてデュナン統一戦争ではジョウイ皇王に知恵を授けた。ただ戦争を早く終わらせるためには少々の犠牲は仕方がないと思っての行動。彼も彼なりに戦乱のない世を望んでいた。

●烈火の紋章【I、II】
五行の眷属のひとつで、火の上位魔法。装備すると、「炎のかべ」「おどる火炎」「大爆発」「最後の炎」の魔法が使えるようになる効果がある。また武器に装備すると、火による追加ダメージ（直接攻撃で与えたダメージの2分の1）を与えるという効果を持つ。

●レックナート【I、II】→P52、68
魔術師の島に住む占星師。ただの占い師ではなく、門の紋章（裏）を身に宿している。帝国に渡す星見の結果を取りに来た『I』主人公の運命をいち早く見抜いていた。表に立つことはないが、真の紋章が動き出す歴史の境目に姿をあらわす。唯一ルックを顎でこき使える人。

●レパント【I、II】→P46、61
現トラン共和国大統領。かつてはコウアンの大富豪であった。『I』主人公の解放軍に比較的初期から参加していた。息子のシーナは女たらしだが、レパントも若い頃は相当ぶいぶい言わせていたらしく、あまり小言も言えないらしい。

●ロッカクの里【I、II】→P72
忍者の隠れ里で、カスミの故郷。『I』ではテオの軍によって壊滅させられたため、会話にしか登場しない。その後復興し、フウマが住みつくようになった。『II』では少年忍者サスケとカスミの先輩モンドが修行に励んでいる。この時点での首領はハンゾウ。ちなみにカスミは副首領。バナーの森とグレッグミンスターの間にある。

●ロックアックス【II】→P46、47、61
マチルダ騎士団の本拠地。都市同盟に属しているが、あまり協力的ではない。軍事力は同盟中最強を誇る。そのためか、同盟の会議上では自国の意見を強引に押し通そうとするようだ。しかしハイランド軍のまえに屈服、逆に都市同盟軍とは完全に敵対することになる。

●ロンチャンチャン【II、外伝】→P31
格闘娘ワカバの師匠。竜式格闘術の開祖。強く健康な身体を鍛えるため各地で修行している。彼とガンテツ、ボルガンで繰り出すヒカリ攻撃は、3人のつるりとした頭に光を当て、目をくらまして攻撃するユニークなもの。一度はぜひ見ていただきたい。

【わ】

●ワカバ【II、外伝】→P27、31
森の村で仲間になる格闘少女。竜式格闘家ロンチャンチャンの一番弟子。彼に弟子入りした理由は、ただ単に近所に道場があったからだとか。いつも明るく修行を楽しんでいる。

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、一切受けつけておりません。御了承ください。

コナミ完璧攻略シリーズ ㊻

幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士
ワールド エクスパンション ブック

2000年11月10日　第1刷発行

発　行　コナミ株式会社
発　売　株式会社　双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28
振替　00180-6-117299
印刷所　株式会社リクルートコンピュータパブリシング
三晃印刷株式会社

編　集　コナミ株式会社ＣＰ事業部
株式会社　双葉社
株式会社　レッカ社
Editor / 軽部 裕介
Writer / もがみ たかふみ
Writing Support / 時津 早絵、藍坂 秀
Map Illsutration and GameData / ナカマ シゲトモ
Design / DESIGN STUDIO THAT ＋ OURS
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.

ISBN4-575-16237-X C0076